

№8 (68)
август 2005 год
виртуальные радости
Издается с января 2000 года
Выходит раз в месяц
В розницу цена свободная
http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestormedia.com
Обзоры
Supreme Ruler 2010
Deadhunt
XENUS: Точка Кипения
Первая мировая
Area 51
7 Sins
The Bard`s Tale
Battlefield 2
Juiced
Анонс
Age of Empires III
Hellgate: London
Кино
Маска 2: Сын Маски
Голливуд наступает на пятки
Новинки локализаций
Space Colony
Sid Meiers Pirates!
Super Power 2
Imperial Glory
Heritage of Kings: The Settlers
Подробности
Swat 4 - мультиплеерное руководство
Приставки
Halo 2
Детский уголок
Kao the Kangaroo: Round 2
GTA: San Andreas
Креатив: Изменение текстур
Easter Eggs
Battlefield 2
Battlefield наконец-то оправдал свое название. Поле боя подразумевает войну. И игра как никакая другая дает прочувствовать реальную атмосферу войны!
Halo 2
Juiced
Формула гоночного счастья выглядит вполне ожидаемо: большой город, поделенный на многочисленные трассы, несколько стандартных видов соревнований, автомагазин, сервисный центр и восьмерка разнополых гонщиков, которым предстоит доказать собственное мастерство...
AREA-51
После получения серьезного и ответственного задания и не менее серьезного оружия начинается долгая дорога вглубь базы 51, под несмолкаемый стрекот залпов, очередей и криков со стонами – человеческими и не очень.

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

INTRO

Общий привет! На дворе уже август, за плечами — июль. Что было в прошлом месяце? Да, в общем-то, ничего "сверх-". Лето как лето — парочка скандалов, немного релизов (теперь информация о них будет сводиться в таблицу), горстка разномастных новостей ну и, разумеется, свежий номер "ВР", который вы держите в руках. А внутри...

В первую очередь, конечно же, обзоры: обзоры долгожданного масштабного шутера **Battlefield 2** (стр. 16-17), аркадных гонок **Juiced** (стр. 14-15), "клубничного" **7Sins** (не путать с Sims!) — обзор на стр. 18), долгожданной "RPG на безRPGовье" — **The Bard`s Tale** (на 11-ой полосе)... Всех тех, кто считает лето самым подходящим временем для апгрейда, направляю к соответствующей статье на стр. 24-25, а киберспортсменам и сочувствующим рекомендую первым делом заглянуть на 26-ую полосу — там Morgul делится подробностями об отборочных играх на **WCG**, проходящих в нашей республике в этом году впервые!

Кроме того, для вас припасен традиционный набор "интерактивных" рубрик, крайне любопытные анонсы потенциальных суперхитов (скорее бы уже вышел **Hellgate: London!**) и море интересных материалов. Честно говоря, даже немного завидую вам (если вы, конечно, начали читать номер с "новостей") — еще столько интересного впереди!

А теперь — обо всем, чем жил игровой мир в жарком июле.

АНОНСЫ.

На октябрь запланирован выход очередной, уже шестой части российского квест-сериала про Василия Ивановича Чапаева и Петьку (как видите, в пятой части "свет" не "кончился";) **Проект Петька 6: Новая реальность** станет отречением от "мультяшности" и порадует почитателей серии взаправдашним 3D, свежим сюжетом и бОльшим числом хохм всех мастей. Разработчик, как и прежде — Сатурн-плюс; издатель, как и прежде — Бука.

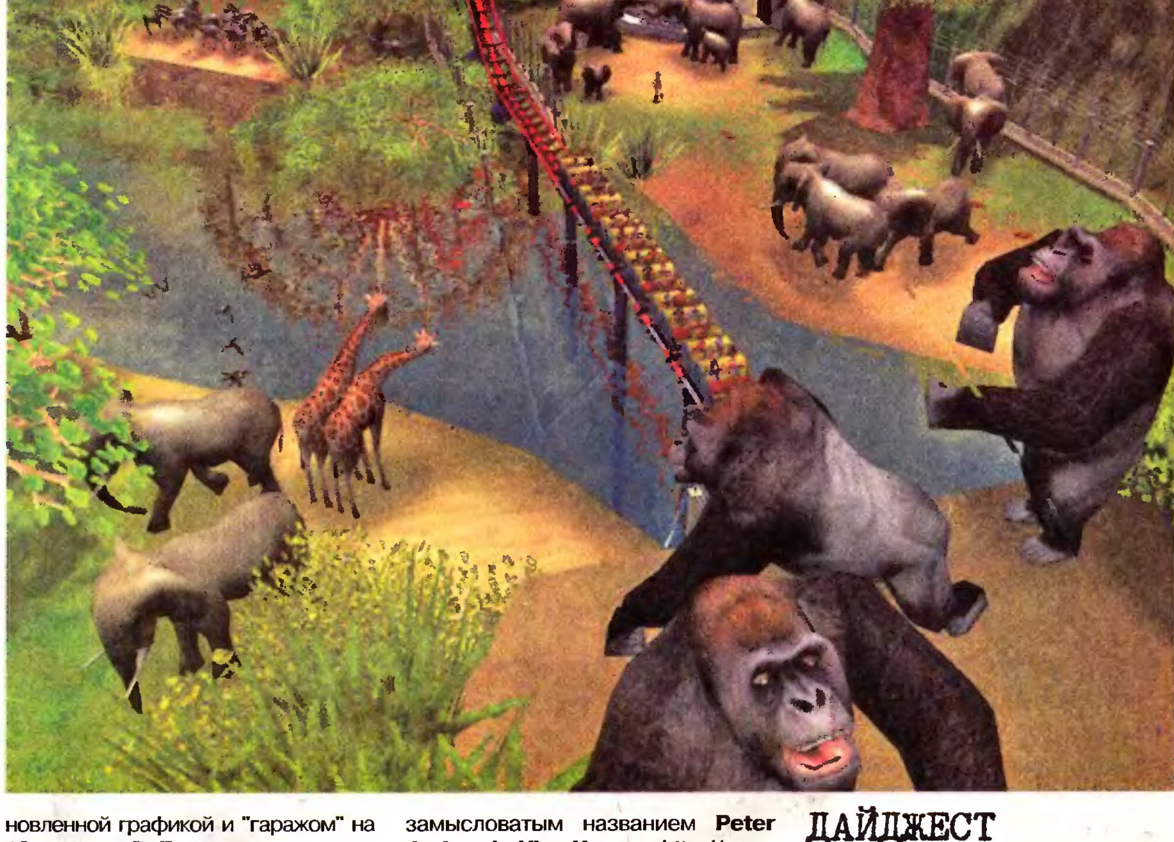
Neversoft Entertainment на пару с Activision решили обратиться к нестандартному для PC сеттингу вестернов, анонсировав соответствующий шутер. TPS называется ярко и незамысловато: **Gun**. Сюжет "игры на три буквы" закручивается так: некий Колтон Уайт (Colton White) оказывается невольным свидетелем убийства своего отца; перед смертью папа успевает сказать сыну, что тот — не его сын;) и отдает некий любопытный амулет. Естественно, тов. Уайт преисполняется святой жажды мщения и отправляется искать убийц в типичный "дикозападный" городок Додж-сити. Именно там (плюс окрестности) разворачивается действо. Создатели обещают крепкий сюжет и мрачный антураж — в Додж-сити, пристанище порока, льются реки крови. Льются, ясное дело, не без помощи нашего героя: Колтону доступны традиционные .44-революьверы, ружья и винтовки, томагавки (для эстетствующих маньяков предусмотрена возможность снятия скальпа), динамитные стрелы, а также различные стационарные орудия смертоубийства. Город — огромен, и бродить по нему (или кататься верхом) игрок сможет без лицезрения надоевшей "Loading" (модный ныне "бесшовный" мир). Среди прочих приятностей — большое количество побочных квестов (казино, охота, поездки на поездах и каноэ...), возможность замедлять время и переключаться в режим от первого лица, перспектива сбивать меткими выстрелами шляпы и выбивать оружие, интересный собственный физический движок и система учета точек попадания... Все это прекрасное безобразие разрабатывается аж в пяти вариантах (PC, PS2, Xbox, Xbox 360 и GameCube!), так что о впечатляющей графике и думать забудьте; а вот насколько качественным окажется геймплей, мы сможем оценить уже в ноябре. Ждем? Ждем!

Давно будоражившие геймерские сердца и умы слухи о возвращении прекрасной стервы Элексис Синклер (Elexis Sinclaire) и неутомимого Джона Блэйда (John R. Blade) оказались правдой. Грехопадение — продолжается, Sin — возвращается! Причем, не в форме какого-нибудь банального Sin II, а в достаточно нестандартном виде — в виде игросериала **Sin Episodes**. "Греховные эпизоды", построенные на движке Source, будут распространяться самой Ritual Entertainment при помощи сервиса онлайн-продаж Steam (планируется также время от времени выпускать "коробочные" DVD-сборники из нескольких эпизодов) Периодичность выхода — 3-4 раза в год, премьера первого эпизода под названием Emergence намечена на третий квартал. Уже запущен официальный сайт (http://www.sinepisodes.com), но там пока пустовато.

Совсем короткий анонс: объявлен второй адд-он к Rollercoaster Tycoon 3. Что нового? Аттракционы и возможность построить нечто вроде собственного зоопарка. Название — **Rollercoaster Tycoon 3: Wild!**, релиз — осенью 2005.

Минская команда VironIT работает над 3D-RTS **Безмолвие** (The Time of Silence). Обещают реализовать огромную карту, красочные пейзажи со сменой климатических поясов (действие происходит на некой планете Сумзи), интересную кампанию и мультиплейер, поддерживающий до 64 игроков по локальной сети и Интернет. Официальный сайт (http://www.thetimeofsilence.com) оставляет приятное впечатление, но вот скриншоты и отсутствие издателя заставляют усомниться в том, что игра выйдет в ноябре 2005-го, как то обещают разработчики. Тем не менее, хочется пожелать ребятам удачи, побольше денег и энтузиазма;), а в итоге — качественного продукта. "ВР" же в свою очередь будет стараться держать вас, дорогие читатели, в курсе относительно статуса проекта.

Bugbear Entertainment, разработчики задорного FlatOut, уже вовсю трудятся над продолжением — мультиплатформенный (PC/PS2/Xbox2) **Flatout 2** будет щеголять полностью интерактивными ландшафтами, обновленной графикой и "гаражом" на 16 машин. В Европе игру издает Empire Interactive, в США — Vivendi Universal Games, а релиз намечен на следующий год.


Rollercoaster Tycoon 3: Wild

С необычайным усердием работают над созданием адд-она к Battlefield 2 и ребята из DICE вместе с EA — **Battlefield 2: Special Forces** планируется к выходу уже этой осенью. Тематика адд-она — войска специального назначения. Будут представлены американские "Navy Seals", российские спецназовцы, британская SAS, а также их бразильские коллеги и две отдельные группы мятежников. Часть игровых миссий будет проводиться в ночное время суток, демонстрируя во всей красе реализацию системы ночного видения. Обещаны 12 новых видов оружия (среди которых — два новых типа гранат, газовая и ослепляющая/оглушающая), широкие просторы для применения "кошек" в штурме зданий, а также новые карты (правда, они обещают быть чуть меньше по размерам карт оригинального Battlefield 2) и целых 10 единиц новой боевой техники.

ИНТЕРНЕТ

В преддверии выхода Dungeon Siege 2 его разработчик **Gas Powered Games** открыл специальный комьюнити-сайт под названием Gas Powered Garage (http://garage.gaspowered.com). Что там? Там — разнообразные FAQ, форумы по поддержке и моддингу, а также, конечно, ссылки на фансайты, посвященные играм компании: Dungeon Siege, Dungeon Siege: Legends of Aranna, Dungeon Siege II и грядущему Supreme Commander (напомню, что это — идейный последователь легендарной Total Annihilation). В общем, если "зафанатели" или просто появились вопросы по игрушкам, названным выше, — вам в "гараж".

Всем фанатам больших обезьян и поклонникам работ Питера Джексона стоит зайти на официальный сайт квеста с элементами экшена под незамысловатым названием **Peter Jackson`s King Kong** — http://www.kingkonggame.com/uk. Как нетрудно догадаться, игра будет построена по мотивам современного римейка киноклассики и выйдет одновременно с фильмом — в декабре.

Официальное онлайн-представительство продолжения ужастикового экшена The Suffering — **The Suffering: Ties that Bind**, открылось совсем недавно по адресу http://www.sufferingtiesthatbind.com. На достаточно "увесистом" Flash-сайте можно найти традиционную информацию о проекте, персонажах, оружии, а также ролики, скриншоты и обои для рабочего стола. Игра выйдет этой осенью на PC/PS2/Xbox.

Региональная студия Nival Interactive, екатеринбургская команда Targem Games, первого июля открыла сайт проекта **Ex Machina** (в Европе — Hard Truck: Apocalyptic Wars) — постапокалиптического экшен/RPG на тяжелых грузовиках. Наполнение его пока оставляет желать лучшего (видеоролик, немного скриншотов, новости и информация о проекте), зато имеется живой форум, ссылки на материалы об игре в прессе и стильный дизайн. Ах да — http://www.nival.com/exmachina_ru.

Компания Mythic Entertainment, известная своей MMORPG Dark Ages of Camelot, недавно получила права на создание глобального онлайнового проекта во вселенной Warhammer под незамысловатым названием **Warhammer Online**. И сразу сайт запустила: http://www.warhammeronline.com. Только информации там, ввиду неблизкого релиза (2007), мало — поклонникам придется обождать. Кстати, похоже именно "благодаря" получению вкусной лицензии компания заморозила собственный любопытный MMORPG-проект Imperator.

ДАЙДЖЕСТ

Сентябрь 2005 — именно на этот месяц запланировано начало продаж ограниченного тиража коллекционного издания **Myst 5: End of Ages**. Кроме самой игры (которая, напомню, будет последней в серии) фанаты-коллекционеры станут обладателями диска с саундтреками, красивого плаката, официального справочного руководства и 22-минутного документального ролика о разработке Myst-ов.

Blizzard Entertainment планирует устроить в октябре конвент, посвященный собственным сверхпопулярным (без тени сарказма!) играм. Что ж, давно пора — ждем BlizzCon!

Всего за месяц, прошедший с официального запуска **World of Warcraft** в Китае, ее игроками стали более полутора миллионов жителей Поднебесной. Всего же на данный момент в мире насчитывается более 3,5 миллионов жителей "Мира Warcraft", а сам он побил все рекорды популярности и стал самой "густонаселенной" MMORPG всех времен.

Популярный игровой конвент **QuakeCon 2005** пройдет с 11 по 14 августа в Грэйпвайн, штат Техас, США (Grapevine, Texas, USA) при поддержке Intel, nVidia, iD Software и Activision. В программе, как обычно, неформальное общение ценителей игр от iD, а также доклад Джона Кармака (John Carmack), демонстрация мультиплейера Quake 4, самая свежая информация об Enemy Territory: QUAKE WARS, две крутые супервечеринки, шоу оверклокеров (при поддержке HardOCP) и, разумеется, чемпионаты, спонсируемые nVidia, с общим призовым фондом в 150 тыс. долларов! Перечитал и загрустил: эх, оказаться бы с 11 по 14 августа где-нибудь в г. Грэйпвайн, штат Техас, США...

РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Объем/дата	Издатель	Разработчик	Рейтинг*
УЖЕ ВЫШЛИ					
Cricket 2005	Спортивный симулятор (крикет)	4700 MB	Electronic Arts	EA Canada	62% (1) / 6.0 (7)
Fantastic 4	TPS (экшен от третьего лица)	2715 MB	Activision	Beenox Studios	69% (15) / 6.0 (29)
Falcon 4.0: Allied Force	Авиасимулятор	825 MB	Graphsim Entertainment	Lead Pursuit	— / 7.8 (24)
Psychotoxic	FPS (экшен от первого лица)	2300 MB	Whiptail Interactive	Nuclearvision Entertainment	40% (16) / 5.1 (56)
Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!	Экономический симулятор	690 MB	Atari	Frontier Developments	81% (7) / 7.0 (31)
Yetisports Arctic Adventure	Трехмерная аркада	720 MB	JoWooD Productions	JoWooD Productions	—
Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder!	Аркадные гонки	675 MB	Empire Interactive	Eutechnyx	—
ДОЛЖНЫ ПОЯВИТЬСЯ В БЛИЖАЙШЕЕ ВРЕМЯ					
Bloodrayne 2	TPS (экшен от третьего лица)	26 июля	Majesco	Terminal Reality	—
Dungeon Siege 2	Ролевой экшен от 3-го лица	16 августа	Microsoft	Gas Powered Games	—
Juiced (Л**)	Аркадные гонки	4 августа	THQ/Бука	Juice Games	65% (10) / 7.2 (53)
Premier Manager 2005-2006	Экономический симулятор (футбол)	12 августа	ZOO Digital Publishing	ZOO Digital Publishing	—
Бригада Е5: Новый Альянс	Тактическая пошаговая стратегия	29 июля	1С	Апейрон	—
Карибский кризис: Ледниковый период	Стратегия реального времени	29 июля	1С	G5 Software	—

** Сводный рейтинг приводится по данным сайта gamerankings.com на момент сдачи материала, в скобках указано количество источников. Через слэш приводится пользовательский рейтинг по данным gamerankings.com, в скобках — количество проголосовавших. ** Локализованная версия.*

Питер Мулине из Lionhead Studios, планирует выпустить **Black & White 2** не позднее 14 октября сего года.

Издатель из Канады **Hip Interactive Canada** недавно заявил о своем банкротстве. Впрочем, европейский филиал Hip Interactive Europe продолжает работать и активно готовится к выпуску проектов City of the Dead и Call of Cthulhu: Destiny's End.

Разругавшись (и вдоволь насудившись) с Vivendi Universal Games, **Valve Software** ныне будет продавать свою продукцию под издательскими знаменами Electronic Arts. В ближайшее время появится "сборник" Half-Life 2: Game of the Year Edition, а впоследствии (хотелось бы верить, что это произойдет пораньше) фанаты получат адд-он Half-Life 2: Aftermath.

Отличная 3D-аркада **Храбрые Гномы: Крадущиеся тени** от GameOver Games (Новосибирск), обрела издателя. Им станет делающая первые шаги на издательском поприще компания Nival Inc. Что ж, пожелаем разработчикам, дабы "Лучшая игра КРИ без издателя 2005" стала просто "Лучшей игрой КРИ 2006";)

Джон Ромеро (John Romero), маститый гейм-дизайнер и один из "отцов" великого Doom, покинул свое последнее место работы — компанию **Midway Games**. О планах Джон пока не распространяется, но, уверен, недостатка предложений от потенциальных работодателей он явно не испытывает;) Из Midway ушел также гостивший недавно на КРИ Джошуа Сойер (Joshua Sawyer) — теперь он будет вносить свой посильный вклад в разработку Neverwinter Nights 2 (Obsidian Entertainment). А проект Gauntlet: Seven Sorrows, очевидно, ждет серьезная встряска (если не кончина) — с уходом из Midway Сойера и Ромеро, он потерял двух главных дизайнеров.

Worms 4: Mayhem в России и странах СНГ издаст Бука. Релиз — в сентябре.

В свою очередь, 1С сообщает об издании в ближайшее время на постсоветском пространстве адд-она к Doom 3, **Doom 3: Ressurection of Evil**. Локализованная игра будет доступна в jewel-версии.

Известнейший "игрокомпозитор" Джереми Соул (Jeremy Soule), чье имя засветилось в титрах доброго десятка суперхитов (и еще пары десятков хитов классом пониже;), запустил собственный сервис по прямой доставке игромузыки **DirectSong** (http://www.directsong.com). Надоел обычный саундтрек? Без проблем — устанавливаешь спецплагин (в августе появится первый, для MMORPG Guild Wars), который доставит (не "за так", разумеется) на ваш компьютер новые мелодии с сайта. Меня определенно забавляет эта затея, которую можно отлично развить: на сайте геймдизайнеров продавать сюжеты с "геймплеями", на сайте программистов — движки, на сайте музыкантов — саундтреки... Бесконечное, так сказать, разнообразие получается;)


Sin 2

В новых версиях популярного физического движка Havok будет применяться технология **HydraCore**, позволяющая эффективно "распараллеливать" вычисления для многоядерных процессоров PC и грядущих консолей. Впрочем, в том, что первейшим кандидатом для обработки "лишними" ядрами станет игровая физика, никто, собственно, и не сомневался.

Продолжение легендарной серии, **Civilization 4** от Firaxis появится в продаже 30 сентября. А 30 октября 2001 года состоялась мировая премьера Civilization III, ставшей очередным стратегическим откровением. Четвертой части ждем с особым нетерпением.

Голос Марлона Брандо (Marlon Brando) будет искусственно вложен в уста Дона Корлеоне — блокбастер **The Godfather** от EA вместо именитого актера озвучит специалист по имитации голосов. Кстати, сама игра выйдет немного позже, чем планировалось — в первом квартале 2006 года.

Недавно в когорте российских издателей прибыло — компания **Play Ten Interactive** (http://www.playten.com) сообщает о том, что первыми ею изданными проектами станут офис-сим Coffee Break (15.09.05), стратегия Great Invasions (15.09.05) и гонки Army Racer (15.10.05).


Gothic 3

Vivendi Universal лицензировала у Epic Games многообещающий движок Unreal Engine 3 — первые проекты на базе UE3 появятся в следующем году как на PC, так и на консолях третьего поколения. На модный (и мощный) графдвижок недавно повадилась и Sony.

В начале 2006-го мод Strike Force 2004 (http://strikeforce2004.com) для Unreal Tournament 2004 выйдет полноценным проектом **Strike Force: Red Cell**. Продуманный сингл, полный набор многопользовательских режимов и мультиплатформенность (PC/Xbox) — прилагаются.

Codemasters недавно открыла специальное подразделение для работы над MMORPG — **Codemasters Online Gaming**. Названия конкретных проектов и инициатив пока не разглашаются.

Благодаря усилиям Sony Online Entertainment, открылась специализированная служба **Station Exchange**, призванная упорядочить "теневую" торговлю предметами и персонажами в Everquest II: http://stationexchange.station.sony.com.

В Пекине открылась уникальная **клиника для интернето- и игроманов**. На протяжении курса лечения (10-15 дней) всех желающих "маньяков" будут травить спецпилюлями, лечить дрожь в руках электротоком а также проводить психотерапевтические сеансы с целью избавления от пагубного пристрастия. Стоимость курса эквивалентна 500-750 у.е.

Адд-он к Rome: Total War, **Rome: Total War — Barbarian Invasion** выйдет в начале осени под логотипом SEGA — именно ей передала "издательскую" эстафету Activision.

РЕЙТИНГИ

РЕЙТИНГ ПРОДАЖ PC-ИГР ЗА ИЮНЬ В США/КАНАДЕ (ИСТОЧНИК: NPD FunWorld)

1. **Battlefield 2** (CD) (EA)
2. **Battlefield 2** (DVD) (EA)
3. **Guild Wars** (NCsoft)
4. **World of Warcraft** (Vivendi Universal Games)
5. **Grand Theft Auto: San Andreas** (Rockstar Games)
6. **The Sims 2: University** (EA)
7. **Star Wars Galaxies: Total Experience** (LucasArts)
8. **The Sims 2** (EA)
9. **The Sims Deluxe** (EA)
10. **Half-Life 2** (Vivendi Universal Games)

В GTA секса нет!

Последняя часть сверхпопулярного сериала GTA, GTA: San Andreas, оказалась в центре нешуточного скандала.

Все началось с того, что калифорнийский сенатор жестко отреагировал на сниженный, по его мнению, возрастной ценз для GTA: San Andreas.

В своем выступлении чиновник обратил внимание на то, что вместо рейтинга "Mature 17+" игре следовало бы присвоить рейтинг "Adults Only 18+" (такие игры не попадают в крупные торговые сети, и продаются в ограниченном количестве мест). Из-за чего же разгорелся сыр-бор? Оказывается, дело в неофициальном моде Hot Coffee, позволяющем игроку активно участвовать в постельных сценах.

Впрочем, ничего особенного любители "клубнички" в San Andreas не обнаружат: лишь обнаженные полигоны сомнительного качества, да характерные движения. Хоть мод и неофициальный, его создатель утверждает, что его роль заключалась лишь в разблокировке изначально имевшегося в игре сомнительного контента, который был сознательно закрыт разработчиками (от чего Rockstar-овцы, понятное дело, яростно отнекивались). А за такие финты, т.е. встроенные "пасхальные яйца" с недозволенным контентом, товарищи из ESRB, раздающие возрастные рейтинги, определенно всыплют разработчику с издателем по первое число.

Несмотря на все это, требование присвоить GTA: San Andreas рейтинг "AO" кажется притянутым за уши: нынешний рейтинг "M" от ESRB снабжен дополнительными комментариями: "Blood and Gore, Intense Violence, Strong Language, Strong Sexual Content, Use of Drugs" ("кровь, насилие, нецензурные выражения, секс, наркотики"). Полагаю, после прочтения этого лишь законченный тупица не поймет, что игра — не для впечатлительных натур и незамутненных девушек.

По результатам внутреннего расследования специалисты ESRB обнаружили-таки (о чудо!) спрятанный "откровенный" контент не только в PC, но и в PS2/Xbox версиях игры (там его можно разблокировать спецустройством Action Replay). Однако был сделан вывод, что Rockstar не намеревалась открывать "зашитый" контент, что несколько смягчает ее вину. Теперь выпуск новых копий GTA: San Andreas приостановлен, для нее установлен рейтинг "AO", а "M"-версия, где физически будет вырезан сексуальный контент, появится осенью. Rockstar North на пару с Take Two Interactive серьезно влипли (хотя до этого они сняли порядочно сливок с PS2-версии), да и репутация ESRB, "просмотревшей" столь "ужасающее" нарушение, оказалась подпорченной.

С одной стороны, конечно, обманывать пользователей и рецензентов из ESRB — нехорошо. С другой же — надо отдавать себе отчет, что рядовой игрок до "горячего кофе" вряд ли вообще добрался бы (если бы не хотел — не смог в принципе). А если хочет — то в чем проблема? К тому же, достаточно странно ругать игру, где через слово трехэтажно матерятся, стреляют-грабят-убивают и жрут наркотики, за то, что там еще, оказывается, и сексом занимаются... "Доча, так ты куришь?", вспоминается заключительная фраза известного анекдота.

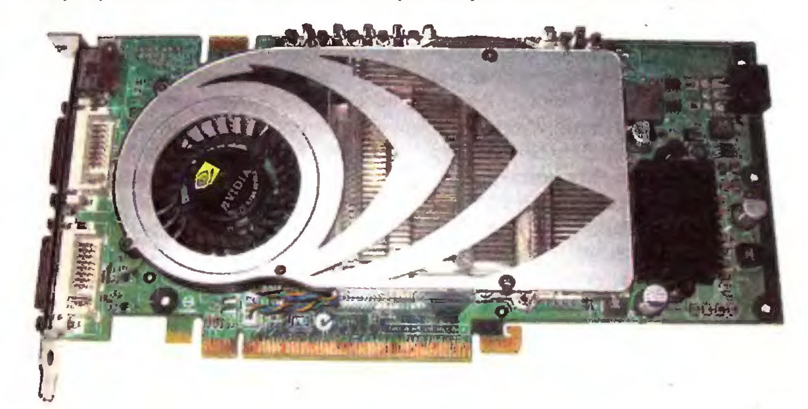
Регулировать "потребление" игр должна не общественность и не рейтинги, а родители. Я надеюсь, что нация потребления еще не настолько отупела, дабы спокойно покупать детям игрушки с рейтингом "T", даже когда на коробке нарисован проткнутый зайчик, а над ним стоит злобный спецназовец с бензопилой, по колено в крови.

GeForce 7800 GTX

22 июня был представлен наиболее совершенный из продающихся на данный момент видеоакселераторов: GeForce 7800GTX от nVidia. Он щеголяет 24 пиксельными и 8 вертексными конвейерами (у топ-моделей предыдущей линейки, 6800Ultra и X850 XT, их по 16 и 6, соответственно). Более совершенный 0,11-мкм техпроцесс, 302 млн. транзисторов, частота 430 МГц (память работает на частоте в 1,2 ГГц) и "уличная" цена на уровне $700 — таков он, новый король.

В 3D Mark 2005 Pro (1024x768), в зависимости от настроек, карта на базе новейшего чипа показывает до 8000 "попугаев", что является абсолютным рекордом среди "обычных", неразогнанных видеокарт. В ближайшее время ожидается анонс "ответа" от ATI, чипа под кодовым названием R520, но ходят упорные слухи, что у канадского монстра возникли какие-то непредвиденные технологические проблемы и его выпуск может задержаться.

Тем не менее, выход очередных супермощных решений — хорошее время для апгрейда, так как цена предыдущих топовых видеокарт заметно снижается, а их производительности для новых и даже еще лишь готовящихся к выходу игр хватает с запасом. Так что присматриваемся к GeForce 6800.



"Отложено"

ToCA Race Driver 2006, сообщает Codemasters, выйдет не в четвертом квартале 2005-го, а лишь в феврале 2006-го — решили, наверное, что над качеством еще придется поработать. Похожие проблемы, судя по всему, испытывает Eidos: **Hitman: Blood Money** и **Tomb Raider: Legend** по последним данным выйдут только в начале следующего года, а **25 to Life** — в октябре нынешнего.

А букмекерам впору начинать принимать ставки на то, кто из долгостроев выйдет раньше: полумифический Duke Nukem Forever или вполне осязаемый, казалось бы, **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**. Дело в том, что дата выхода последнего в очередной раз переносится — в этот раз уже на неопределенный срок (в пресс-релизе THQ о собственной E3-линейке, впрочем, маячит расплывчатое "2006"). Будем надеяться, что S.T.A.L.K.E.R. выйдет хотя бы в следующем году — у меня есть серьезные подозрения, что в ближайшее время THQ прекратит эту катавасию, закрыв проект за перерасход средств и неоднократный срыв сроков.

Николай "Nickky" Щетько, (me@nickky.com)

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Sid Meier's Pirates!

Название локализации: *Sid Meier's Pirates!*
Локализатор/издатель: *"1С"*
Количество CD в локализованной версии: *2*



"Пираты" Сида Мейера, на мой взгляд, не нуждаются в представлениях. Отличная игра, переносящая нас в те далекие времена, когда каперы и прочие буканьеры бороздили Карибское море и прилегающие регионы, золото в тавернах лилось рекой, а испанцы дрожали от одного упоминания таких имен, как Морган или Рейли. Разнообразные "пиратские" занятия — грабежи, штурмы городов, рукопашные схватки и, конечно же, общение с прекрасными дамами с последующей женитьбой и получением губернаторского поста — все это воплощено в данном проекте. Жаль только, что до выхода локализации игры нам пришлось ждать так долго.

Переводом занималась фирма "1С", и, к моему глубочайшему сожалению, для перевода была выбрана изначальная версия игры. Более того, геймерам категорически не рекомендуют ставить патчи для английских версий, а русских патчей пока не имеется (и будут ли они вообще — неизвестно). Однозначное упущение локализаторов, впрочем, даже базовая версия игры стабильна и практически не имеет ошибок.

Мануал на диске наличествует и полностью переведен. Прочитав его, каждый научится жить в мире "Пиратов". Особенно понравились великолепно переведенные мемуарные вставки в руководстве — в них один из пиратов "травит" байки о своей карьере.

В самой игре термины, названия городов и кораблей, диалоги переведены нормально. Успешно локализаторы избежали и детской ошибки с путаницей датчан и голландцев, часто допускаемой не вникающими в дело переводчиками. Судя по всему, игрой занимались люди, хорошо знакомые с предметом, ведь морская терминология переведена на высшем уровне.

Локализована и система внутренних подсказок. Теперь те из вас, кто раньше чего-то недопонимал, останутся довольны, игра вам разъяснит даже малозначительные моменты. Хорошо поработали локализаторы и над так называемой "Пиратопедией" (так называется энциклопедия игры). Честно говоря, одно сплошное удовольствие сидеть и листать страницы с рассказами о городах, кораблях, предметах и прочем. Однозначный респект всем тем, кто занимался переводом справочника.

Несколько разочаровал, правда, тот факт, что голоса губернаторов, их дочек и иных товарищей остались непереведенными. Впрочем, почти всегда они бурчат что-то невнятное, так что простим локализаторам это небольшое упущение.

Что ж, у "1С" получилась вполне хорошая локализация, хотя и вышедшая с некоторой задержкой, которая приобщит геймеров, не знакомых с английским языком, к игре. Всем начинающим флибустьерам рекомендуется к употреблению.

Оценка игры: 8.
Оценка локализации: 8.

Super Power 2

Название локализации: *"Super Power 2. Глобальная стратегия"*
Локализатор/издатель: *"Акелла"*
Количество CD в локализованной версии: *2*



Super Power 2 — одна из немногих глобальных стратегий, в которых нам предлагают управлять не государством прошлых веков, а современной страной. В ней реализованы многие аспекты современной жизни, и от политики, дипломатии, экономики и военных действий нам никуда не деться. И, конечно же, как и всякая подобная игра, она достаточно сложна в освоении. Многие товарищи, не слишком дружащие с иностранными языками, забросили Super Power 2 просто по той причине, что не смогли в ней разобраться. На помощь им поспешила команда "Акелла", и представила свою локализацию, вышедшую ненамного позже оригинала.

Начав осмотр с обложки диска, я с удивлением обнаружил следующую фразу: "Игроки создают собственные государства". Надо же, и где составители этого текста видели в проекте создание собственных стран? Похоже, злую шутку сыграло с ними воспаленное воображение. Ну да ладно, не будем рубить им головы — у этих господ была понятная населению цель: привлечь к локализации взоры широких масс. Проследуем дальше.

Руководство к игре переведено полностью. Вот только перевод этот несколько настораживает. Взять хотя бы тот факт, что в мануале проект носит название "Воля к власти". Мало того, что это звучит не очень красиво, так еще и внутри самой игры ее все время именуют по-английски.

Видимо, договориться между собой группы переводчиков так и не смогли, оставив двойное название. Да и в остальном мануал не блещет. Некоторые фразы без дешифратора не понять (поможет лишь английская версия), часты опечатки, переносы отдельно взятых букв, тавтология. В общем, ставим в уме "минус" и спешим к собственно игре.

Первым делом на глаза вам попадется видеоролик, который так и не заслужил русской озвучки (а жаль, было бы неплохо его перевести). В самой игре также полно недочетов. К примеру, как вам такое название партии: "Партия социального демократа"? В ней что, всего один демократ? А уж что такое закон о "паролях", без наличия под рукой английской версии вы никогда не догадаетесь. Конечно, названия юнитов более-менее пристойны, как и имена стран, описания их климатических условий, прочие аналогичные моменты. И в то же время страны в меню отсортированы в порядке, в котором они располагаются в английском алфавите.

Дополнительно ко всему хочу сообщить, что была использована базовая версия игры без внесения в нее каких-либо исправлений. Результат — вылеты, которые встречались в оригинале, наличествуют и в русской версии.

В общем, оцениваю локализацию на "семерку", и то лишь с учетом того, что она вышла относительно быстро по сравнению с английской версией.

Оценка игры: 7.
Оценка локализации: 7.

Heritage of Kings: The Settlers

Название локализации: *"The Settlers: Наследие королей"*
Локализатор/издатель: *Nival Interactive/"Новый Диск"*
Количество CD в локализованной версии: *2*



Heritage of Kings: The Settlers — игра неоднозначная. С одной стороны, у разработчиков получилась весьма неплохая RTS с разнообразными поворотами сюжета и неспешным строительным геймплеем, периодически дополняемым военными действиями в стиле Kohan. С другой — фраза The Settlers в название игры была внесена абсолютно зря — от классических "поселенцев" в данной игре совсем ничего не осталось. В общем, большинство критиков сошлось во мнении, что игра не относится к классу высококачественных проектов, хотя и может получить оценку "выше среднего".

Локализацией занялась команда Nival Interactive, в представлениях абсолютно не нуждающаяся. Естественно, что все мы вправе были ожидать от Нивала как всегда великолепной работы. Оправдались ли эти ожидания? Сейчас вы сами все узнаете.

Уже с самого начала становится ясно, что не все так гладко в датском королевстве. Текст на обложке коробки с дисками весьма сумбурно составлен, связи между отдельными фразами нет. Игровое меню переведено вполне прилично, хотя кое-какие моменты вызывали сомнения (вроде "курсор у края" — явно пропущено слово "экрана"). Но вот пришла пора посмотреть на миссии. Оказалось, что даже Нивал способен наступать на грабли — героя в обучении, к примеру, зовут то Эрик, то Эрек. Налицо очередной пример несогласованности действий переводчиков. Непонятно мне было, и почему крестьян решили назвать серваами. Нет, я не спорю, есть и такой вариант перевода, но мне почему-то кажется, что для широкой аудитории стоило бы просто написать "крестьяне". Описание приказов также не блещет. Простейший пример: "Квадрат — солдаты соберутся вокруг своего капитана". Лучше было бы употребить термин "каре", и раскрыть его смысл другими словами. Встречаются подобные недочеты и в других местах.

Но далее в дело вступают способности Нивала сделать из средней игры отличную локализацию. Голоса персонажей выше всяких похвал. Они говорят с должными интонациями, тексты переведены полностью и на совесть. Некоторые из героев и NPC ухитряются даже время от времени выдавать стихотворные перлы. В общем, с озвучкой и текстами проблем нет. Как и с описанием миссий, заданий, особенностей карт. Да и с переводом роликов полный порядок. Так что все не так уж плохо.

И что же получается? Несмотря на наличие ряда огрехов, локализация получилась очень хорошая. Через какой-то период времени просто перестаешь замечать мелкие недостатки и начинаешь по-настоящему вживаться в мир игры. Что ж, не наивысший балл, конечно, но что-то очень близкое к нему мы получили.

Оценка игры: 7.
Оценка локализации: 8.

Space Colony

Название локализации: *"Космобаза"*
Разработчик: *FireFly Studios*
Локализатор/издатель: *"Логрус"/"1С"*
Количество CD в локализованной версии: *1*



Space Colony — экономическая стратегия Sim'оподобного типа. Мы развиваем космические базы на разнообразных планетах, заботясь не только о прибыли, но и о благополучии сотрудников. А для этого приходится выдавать им зарплату, строить модули санитарного, развлекательного, спортивного типа и даже налаживать взаимоотношения между сотрудниками. Периодически на базу заявляются враждебные пришельцы, для которых порушить все, созданное человеком, — долг святой. В общем, трудные будни космических первопроходцев во всей своей красе. И вот компания "Логрус" совместно с "1С" занялась локализацией этого проекта. Традиционно "Логрус" ухитряется чередовать отличные переводы с неудачными работами. На наше счастье, данный проект у него получился как нельзя лучше.

Подозревать это я начал еще на стадии чтения руководства к игре. Несмотря на все попытки, придраться к нему, в общем-то, не за что. Хороший и понятный перевод, впрочем, ошибиться было бы сложно, с учетом малого объема материала. Оставалась еще возможность провала в самой игре, но этого не случилось. Обучающая игра познакомит вас с базовыми моментами. Никаких проблем здесь у геймеров возникнуть не должно. Описание ваших действий, советы — все это сделано выше всяких похвал. В дальнейшем, попав на выполнение миссий в кампании или одиночных заданий, вы еще не раз мысленно поблагодарите локализаторов за отличную работу — в игре переведено действительно все. От описания какой-нибудь захудалой постройки инопланетной станции до диалогов между персонажами. Причем диалоги наполнены смыслом, пусть даже и короткие.

Не вызывает никаких сомнений и качество перевода названий строений и видов растительности/ресурсов, имен персонажей и тому подобного. Практически нигде локализаторов нельзя поймать на присвоении одному и тому же предмету двух названий — видно, что команды корректоров и контроля качества не зря ели свой хлеб. Кроме того, каждый сотрудник базы имеет свой неповторимый голос, говорит с подобающим выражением и интонацией. Мне даже показалось, что звуковое сопровождение на порядок лучше оригинала — настолько удачно соответствует характеристике персонажей их голоса. Ну а для любителей электронных машинных фраз, произносимых синтезированным женским голосом, также найдется отдушина — компьютер управления разговаривает именно так. Что ж, во всей игре присутствует лишь пара-тройка мелких недочетов. К примеру, Стиг обращается к главной героине со словами "Привет, парень!". Впрочем, вам придется немало побегать, чтобы найти еще хотя бы две подобных ошибки.

Итак, дамы и господа, перед нами отличная работа. К сожалению, сделана локализация была не по самой хитровой игре, к тому же, вышедшей полтора года назад. Но все же "Логрус" доказал нам, что при наличии желания, он локализует игры на высшем уровне.

Оценка игры: 5.
Оценка локализации: 7.

Imperial Glory

Название локализации: *Imperial Glory*
Локализатор/издатель: *"Новый Диск"*
Количество CD в локализованной версии: *3*



Imperial Glory — попытка создателей серии Commandos сыграть на чужом поле и создать глобальную стратегию высшего класса. Правда, к глубочайшему моему сожалению, шедевр у Pyro Studios так и не получилось, но результат все равно оказался неплохим и вполне играбельным. И, что приятно, локализация, выполненная "Новым Диском", не заставила себя ждать, выйдя практически одновременно с мировым релизом.

Работы "Нового Диска" не всегда отличаются высоким качеством перевода, но если уж эта команда берется за дело всерьез, результат может быть просто потрясающим.

Именно так и получилось на этот раз — локализация Imperial Glory вызывает желание петь переводчикам дифирамбы на каждом шагу. Возьмем, к примеру, мануал. Казалось бы, чего сложного, перевести небольшой документ. Но только не в данном случае — осилить почти семьдесят страниц отнюдь не каждый сумеет.

А уж сделать так, чтобы при этом в тексте практически не было опечаток и ляпов — такие случаи вовсе единичны. Мне остается только снять перед локализаторами шляпу и низко поклониться. После чего продолжить работу критика.

Моя наглая попытка очернить меню, перевод опций, описаний стран и игровой ситуации провалилась. Все сделано так, что подкопаться невозможно. Внутри игры также нет никаких проблем. Тексты, рассказывающие о провинциях, названия юнитов, описания квестов, прочие моменты — я просто не переставал удивляться, как же это "Новому Диску" удалось настолько точно передать дух оригинальной игры. Жаль только, что переводчики не решились на правку некоторых моментов — утверждение, что провинция Минск — врата России в Северную Европу — выглядит сомнительно.

Там, где это положено, нам зачитают историческую справку или вступительный текст. Причем сделают это с чувством, с толком, с расстановкой. И при этом локализаторы приняли верное решение не трогать голоса, которыми говорят отряды в бою.

В итоге у юнитов остается национальный колорит — вы не услышите однообразной русской речи, каждая сторона будет отзываться на команды на своем родном языке.

Вообще, говорить о локализации Imperial Glory можно бесконечно долго. Это если и не идеал, то нечто очень близкое к нему. Плюс к тому, работа выполнена в кратчайшие сроки — огромные объемы текста никак не повлияли на оперативность.

Практически высший балл, до которого не хватило совсем-совсем немногого.

Оценка игры: 7.
Оценка локализации: 9.

Morgul Angmarsky

ЧИТАТЕЛИ ПИШУТ

БЛИЦ

Все ближе и ближе тот момент, когда игры можно будет рассматривать в качестве произведения искусства. Присутствие талантливых, душевных людей в любом случае оставляет заметный след на проекте и зачастую становится его визитной карточкой. Будь то композитор Silent Hill, художник Disciples, дизайнер Alice или сценарист Planescape: Torment — именно их работы мы вспоминает в первую очередь при упоминании этих игр.

Данный Блиц и посвящен творческому подходу разработчиков. Не всегда удается полностью воплотить задуманное, но почти в каждой игре есть эпизод, который надолго врезается в память. Именно их и вспоминали наши читатели, следуя теме "Остановись мгновенье". Однако чуть в стороне стоит группка игр-отщепенцев — так называемые страшилки. Они всячески пытаются нас напугать и также прибегают к разным приемам. Так давайте же разберемся, чем проще всего напугать человека в компьютерной игре.

Внезапностями. Сердце екает, когда неожиданно кто-то выпрыгивает.	138
Непонятностями. Кто-то ходит над головой, хихикает над ухом, меняет местами предметы интерьера...	62
Звуками. Из-за этих завываний и напряженной мелодии предпочитаю играть днем.	56
Собственным бессилием. Особенно в моменты преследования со стороны какой-нибудь непробиваемой твари.	34
Мерзкими зрелищами. Ужасно боюсь всех этих полуразложившихся зомби с вывернутыми конечностями.	6
Всего ответило	**296**

Страх. Заставить боятся — вот настоящее искусство. Надо погрузить человека в мир, полный кошмаров, заставить его полностью отождествить себя с главным героем и тогда он будет до дрожи в коленках переживать за свою шкуру. Именно поэтому игры-ужастики, над которыми работали профессионалы своего дела, зачастую обретают статус культовых.

Тем временем в нашем хит-параде лидирует эффект "бу!". Самый простой, но, как оказалось, самый действенный. За ним следом идут "непонятности" и "звуки", набравшие примерно одинаковой число баллов. Dark Fall: Lights Out, Silent Hill 1-3, 11-ый уровень DOOM3: RoE, Aliens vs Predator 2 — эти игры дают полностью прочувствовать силу этих приемов. "Бессилие" — неотъемлемая часть жанра survival. С ним можно легко перемудрить — и пропадет вся атмосфера (Silent Hill 4), или же постараться — и мы будем еще долго и с благодарностью вспоминать эти замечательные моменты ("Мор.Утопия", Silent Hill 2-3). Последняя номинация ушла обиженной. То ли из-за недостаточной мощности железа, чтобы сделать фотореалистичную картинку полуразложившегося зомби, то ли из-за того, что душа человеческая очерствела — наше телевидение порой показывает такие зрелища, что ни одна игра не сможет их повторить. Причем, в реальном времени и без всяких возрастных ограничений.

Впрочем, восторг и ужасы — вещи несовместимые. Отвлечемся от психологии страха и перейдем к вопросам эстетики — науки о прекрасном. Блиц на этот раз получился очень красивым. Да и не могло быть иначе, ведь люди открывали свою душу, описывая поразившие их моменты. Для того чтобы разнообразить приятное чтение, я вывел названия игр в самый конец смысловых абзацев. Так что у вас появилась возможность заодно проверить свою эрудированность, пытаясь заблаговременно угадать, о чем вы, собственно, читаете.

Striker: Особенно впечатлил рассвет в каком-либо из лагерей: можно увидеть, как местные жители, позевывая, спускаются к колодцу, чтобы ополоснуть лицо, или готовят на кострах себе завтрак. А ночное небо — вообще отдельная песня. Барьер начинает волноваться, становится видимым, и по нему бегут всполохи молний... *(Готика)*

Gipofiz: Эпизод защиты особняка. Танки прут, солдаты пачками, патроны на исходе, аптечек нет. И вот, когда уже почти отбился — начинается музыка... Под такую музыку можно и умирать...

Rader: Самым запоминающимся игровым моментом для меня стала битва за Сталинград. С пачкой патронов в руке ты бежишь, преодолевая трассы пулеметов и артиллерийский огонь противника, в спину целится заградотряд, и ты думаешь, где достать винтовку... Только для патриотов. *(Call Of Duty/ Call of Duty: United offensive)*

МАЗАТАРАКАН: Снег. Река. Пролетающая мимо птичка. Неведомый зверек Йоки (вроде так) присел на снегу... Красота!

К.Л.О.Н.: Было одно прекрасное мгновение, когда во время финального ролика я расплакался на пару с мисс Уокер, глядя на стадо мамонтов, уносящих в неизвестность Ганса Форальберга... Именно тогда передо мною предстал Идеальный Вариант Сбывшейся Мечты... *(Сибирь 2)*

Silver_Amber: На протяжении всей игры я сочувствовал каждому персонажу, хотел, как и сам герой, отомстить за его родных. В городе, в котором надо было узнать что-нибудь о культе Грифа, подходил к каждому торговцу с такой надеждой, что аж сердце екало. И какие чувства переполняли меня, когда Змея слопала главу культа Грифа! *(Конан)*

Grey McVee: Вам может показаться странным, чем меня зацепила эта добрая аркада... Во-первых, это невероятный сюжет со своими неожиданными поворотами. Это как хорошее кино, в котором живешь главным героем, переживешь за него и его друзей. Во-вторых, она удивляет. Ну, в какой игре на вас с первых же секунд нападают? Я таких не видел, ей-богу. Какая игра даст кабану роль дяди главного героя? Приемного дяди, а то очень неполиткорректно получилось бы. И, в третьих, это финальная битва, особенно последний этап, когда картинка размывалась, полностью инвертировалось управление и вылезала огромная тварь. Стиль правит балом в этой игре. *(Beyond good and evil)*

Aili@na: Я стою на дороге, в руке кинжал, в голове полное отсутствие понимания, где я, зачем и что надо делать. Вокруг какие-то болота, тишина, ползущий по позвоночнику страх и чувство, присущее всем хомосапиенсам, именуемое любопытством: а что там, за поворотом? (личной у меня это было красочное, похожее на гусеницу существо, которое незамедлительно попыталось мною покушать)... Это был Момент, момент погружения в иной мир. И когда меня "убили", я не нажала заветную кнопочку Load. Этот мир был настолько реален, и я прожила в нем, хоть и маленькую, но жизнь, а в настоящем мире жизнь дана лишь на один раз.

Belfegor: Сначала игра не казалось мне чем-то особенным. Но это было до того момента, как я вышел на свежий воздух и посмотрел вверх. И там я увидел его... небо. Это небо я не забуду никогда. Его переливы тонов на закате, легкие едва заметные облака или же наоборот строгие и угрюмые тучи. А звезды, сияющие в ясные ночи на темном куполе небосвода. Или огромные планеты, что появляются в безоблачные дни. Так и хочется плюнуть на все и пропускать день за днем, только лишь наблюдая над морем восходы цвета крови. В такие минуты забываешь обо всем. Это просто не выразить словами. Каждый день небо совершенно неповторимо. Это словно кусочек реальности заключенный в оболочку компьютерной игры. *(TES3:Morrowind)*

Иван: Концовка. Ты стоишь на "трибуне", тебя все приветствуют, пред тобой преклоняются, у тебя есть огромный флот, и все галактика лежит у твоих ног... Ради такой концовки я пять раз проходил игру обязательно за темных.

753crook: Когда я вышел из корабля, упавшего на последней планете, то подумал, что попал в рай. Неужели в компьютерных играх можно воспроизвести такое место? Да! Я, как завороженный сидел и смотрел на эту чудесную бухту, приветливый пляж, спокойную воду... Удивительно, но покореженные останки звездных кораблей как нельзя лучше вписываются в эту картинку. Все как в доброй сказке. Мне так захотелось искупаться в теплой воде, а потом загорать на горячем песке, чувствуя, как меня обдувает свежий ветерок. *(Star Wars: KotOR)*

histler: Запустил игру, создал персонажа, потом нажал на кнопку "Взлететь"... И началось. Первое время я не выполнял квесты, просто летал, собирал минералы, наблюдал за битвами пиратов и военных судов, помогал заболевшим эпидемией. Во время игры у меня даже слюна в горле застывала от волнения, и чувствовался необычайный уют: ты здесь, в другом месте, ты больше не в реале... Просто живи здесь... Хотя бы час... *("Космические рейнджеры")*

Алекс: Когда взорвался корабль с девушкой, сами собой потекли слезы. До самого конца игры не мог поверить, что это случилось. *(Unreal 2)*

Piligrim: Раннее утро. Холодный туман. Все еще спят — Город спит, я слышу его дыхание, я дышу ему в такт. Издалека доносится колокольный звон. Как удары сердца. Моего сердца. Сердца Города. Я один на один с ним. Я сражусь с ним, я спасу его... Но сначала воспользуюсь деликатностью момента. Не могу удержаться — "Жители Города слишком богаты, чтобы быть счастливыми, им повезло, что у них есть я." *(Thief 2)*

Navio: Я никогда не забуду пейзажи планеты Cerberon: высокотехнологичные постройки, фабрики, заводы, это прекрасное оранжевое небо, метеоритное кольцо, иероглифы на металлических стенах. Я не просто тупо уничтожал строггов, а полностью погрузился в игру, в роль морпеха, старался изучить их мир, мир вымирающей расы. Всегда задавался вопросом: "Кто они? Они похожи на людей, но в то же время это машины..." От сингла остались просто фантастические впечатления! Мне всегда так хотелось вырваться за пределы локаций, а оставалось лишь рассматривать их в немногочисленные окна! Самый красивый пейзаж открылся во время выполнения короткой миссии, когда нужно было рвануть бомбу и быстро сматываться во время отсчета таймера... Сколько лет уже прошло, но эти ландшафты и эпизод высадки десанта, иногда возникают в моих снах. *(Quake II)*

Ban: Никогда не забуду, как отправил свой первый космический корабль! Это был самый незабываемый момент за всю мою "геймерскую жизнь"! Только спустя 30 минут я закрыл рот и нажал на пробел. *(Civilization)*

Kurt: До сих пор помню первую встречу с прыгунами. В тот момент я в ужасе отшатнулся от экрана и секунд пять просто смотрел на труп главного героя и на сидящего рядом электрического прыгуна. Добавьте к этому еще то, что я играл в 2 часа ночи, и мне было всего 13 лет. Ужасней момента не было и ни в думе, и ни в полураспаде. *(Return to Castle Wolfenstein)*

DiNecromA: У меня до сих пор перед глазами стоит момент, во время выбора некроманта. Эта странное соединение силы, безысходности и веры в себя... собственно только ради этого момента я до сих пор не удаляю эту игру. *(Diablo 2)*

DOOMER: А я обалдел от ролика, где морпехи высаживались на космическую станцию. Это и пиво во льду, и табачный дым из скафандра, и беспорядочная стрельба по зергам, и последние секунды жизни перед взрывом. *(Starcraft)*

Scorpion: Последний мультик, когда Томас Анжело уже в преклонном возрасте поливал газон, а потом лежал в луже крови. Меня эта картина повергла шок. Обида, разочарование, злость: все чувства перемешались в тот момент у меня. Я сидел и тупо смотрел титры, переваривая всю эту бандитскую, но, безусловно, талантливо сделанную историю. *(Мафия)*

Металлюга: Вся игра оставляет впечатление волшебной сказки, но особо трагический момент — возвращение на Кхарак (3 миссия). Когда выходишь из гипера, а родная планета уничтожена! Трагическая музыка, голос Карен Сджет, обломки флота на орбите — я был в трансе. *(Homeworld)*

Dragonfly: В свое время он просто очаровал меня. Помню, как сжималось сердце от безысходности по мере понимания происходящего. Особенно запомнилось, как в финальной сцене решалась судьба гл. героя и его спутников. Качала по максимуму харизму, мудрость, интеллект — чтобы все остались живы, а самой слиться со своей смертью и уйти на кровавую войну. И оставшееся чувство грусти... *(Planescape: Torment)*

Venom: Я обернулся, и заметил что мир живой... Люди ходят, разговаривают, все живут жизнью! Я увидел закат, и чуть не зарыдал — такой красоты я еще не видел! Я почувствовал свободу! Я просто офонарел, выключил комп, позвонил голубоглазой подружке и позвал на крышу смотреть на закат. *(GTA: Vice City)*

Dragonfly: Никогда не забуду бедного мальчика Эйба, разложенного по кусочкам в стеклянных сосудах и всех несчастных обитателей жуткой психушки. *(Blackstone Chronicles)*

Static: Карта 16. Разрушенный город вдали и музыка навевала такой пессимизм, что хотелось выключить игру и закинуть ее куда подальше. *(DOOM 2)*

N_UT: Когда возвращалась с острова, освободив своих "односельчан", начался ролик, в котором говорилось о развитии тех городов, на судьбу которых так или иначе воздействовала. Этот "избавила от наркоты", эта "захудалая деревушка стала процветать", а Арройо вообще стал супер-городом. Приятно. *(Fallout2)*

Pr0d1gy: Сцены победы над боссами пронизаны трагедией и тонким психологизмом происходящего. Настоящая драма разворачивается перед твоими глазами, как, например, приходится облегчить страдания снайперши Вульф. А вспоминания о битве с ГрейФоксом посреди минного поля, или же со здоровяком Рэйвеном... Это похоже на своеобразную исповедь, в которой ты представлен в роли отпускающего грехи. И после этого во вкусе победы чувствуется горечь... *(Metal Gear Solid)*

Fear: Летишь с корешами через туманное облако — и вдруг где-то вдали высвечиваются контуры огромного крейсера... Сразу сердце чуть не останавливается: хочется схватить покрепче мышь и закидать ракетами весь Рейнландский флот... *(Freelancer)*

Sad Angel: Момент, когда впервые садишься на водный мотоцикл и выжимаешь на максимум. Не помню, была ли в игре какая-нибудь музыка, но от получаемого удовольствия я чуть ли не пританцовывал, успевая отстреливать вражин и управлять скутером. Я ликовал, но сейчас и сам толком не понимаю почему. *(Half-Life 2)*

Металлюга: Самая первая миссия за американцев, когда надо проводить сборщик к точке сбора. Прыгаешь в танк и несешься над поверхностью Луны. Слышен рев двигателя, лунная пыль, диск Земли над горизонтом — дух захватывает. *(Battle Zone)*

***

Красиво. Вплоть до того, что можно было бы оставить выше написанное без комментариев и перейти к следующей теме Блица. Но все же хочется отметить несколько моментов.

Как мы видим, самым действенным приемом, как была, так и остается графика. Покажите человеку красивое небо или воду — и он навеки поклонник вашего продукта. Именно этим, кстати, и пользуются создатели FPS. Концепция уже столько лет неизменна, но зеленые дали FarCry, водичка Half-Life 2 и тени DOOM3 собирают свою армию поклонников.

Втрое место по популярности держит реализация игровой вселенной. Будь то скрупулезно проработанные миры Blizzard, симуляция жизни в Готике или GTA, научно-промышленная база из DOOM3 или Город из Thief: Deadly Shadows — реальность созданного разработчиками мира впечатляет часто намного сильнее картинки.

И напоследок хочется поговорить о сюжетных решениях. Нечасто нас балуют хорошими сценариями, но если такое и случается, то остаются эти проекты навсегда в нашей памяти. И пусть в них графика устаревает и деградирует со временем, пусть картинка бьет здоровущими пикселями размером с кулак. Fallout, Planescape: Torment, старичок Homeworld, "Сибирь" и прочие душевные проекты с неповторимым сценарием и духом заставляют снова и снова возвращаться к себе. Жаль только, что на сюжет при разработке игр обращается все меньше и меньше внимания. Игры все больше скатываются к fast food — слепил, собрал кассу и пошел дальше лепить сиквелы и клоны, если проект удался. Немногие команды остаются верны себе и проходят мимо настойчивых советов издателя. Но именно поэтому им остаются верны их поклонники.

"КИБЕРСПОРТ"

Вместо шайбы у них мышь, вместо клюшки — клавиатура. Они знают отдельные игры от и до, чуть ли не лучше разработчиков. Они тренируются по десять часов в день. То, что остальным лишь приятное хобби, для них — работа, цель и смысл жизни. Их называют по-разному: прогеймеры, профессиональные игроки, киберспортсмены... Они участвуют в турнирах с призовыми фондами в десятки и сотни тысяч долларов. В том числе, они среди нас — как вы относитесь к киберспортсменам? Завсегдатаям турниров, мастерам игр, опытнейшим игрокам? Возможно, вы сами серьезно занимаетесь киберспортом, участвовали и побеждали в турнирах? Или хотя бы пробовали? Вдруг у вас есть друзья-киберспортсмены? А может, вы ненавидите киберспорт и жаждете высказаться? Все ваши мысли, воспоминания, впечатления и предсказания, связанные с "Киберспортом", мы с огромным удовольствием примем в наш очередной Блиц. Пишите! Не забывайте также участвовать в блиц-голосовании по ссылке с главной страницы нашего сайта — там нынче животрепещущий вопрос: "Что ждет киберспортсменов?"

Lockust

НАША ПОЧТА

Эпиграф ушел в отпуск

Nickky отхлебнул из кружки еще чая и поудобнее устроился в кресле. Кресло жалобно скрипнуло. Nickky вздохнул — вдохновения не было, толковых мыслей о том, что бы эдакого сочинить для предисловия в очередную "Н@шу почту" — тоже. Писать ничего не хотелось, и мысли от жары разом попрятались по уголкам мозга. Nickky сделал еще один глоток — цитрусовый аромат напомнил о прекрасных южных фруктах и жарких странах, ласковом море и теплом песочке... Nickky помотал головой, отгоняя наваждение, и снова уставился в монитор. Курсор, как и прежде, мигал на пустом белом поле. Nickky откинулся на спинку кресла. Enya в колонках вдруг сменилась бодрой мелодией Sunny. Nickky зло закрыл Winamp, оборвав Boney M-овцев на полуслове и сосредоточился на тишине. Через минуту напряженного скрипа извилинами родился креативный эпиграф: "Эпиграф ушел в отпуск". Хе-хе! Так-то! Коротко и ясно! Nickky с довольной ухмылкой развалился в кресле. Отпуск... Солнце... Море... Никаких тебе компьютеров, почты, телефонных звонков, дурацких дел — спи себе от пуза да отдыхай. Красота! Nickky мечтательно потянулся и... Пришло, наконец! Оно — вдохновение. Когда "Остапа несет". Быстро сделав третий глоток, Остап-Nickky вернулся в "рабочее положение" и бодро застучал по клавиатуре:

"Доброго дня всем, читающим нас при естественном освещении и доброго вечера/ночи тем, кто читает "ВР" при искусственном! Да, бОльшая часть лета уже позади. Несмотря на пару-тройку потенциально интересных релизов, издатели игнорируют сезон, придерживая наиболее вкусные продукты до осени/зимы. Неудивительно, что в отсутствие новинок все несчастные, по разным причинам запертые в городах, вспоминают старые игры, а счастливые — подставляют пузо естественному ультрафиолету, чередуя этот приятный процесс с водными процедурами. Редакция "ВР" тоже спешит временно перейти в стан этих счастливых. Ну а я по такому знаменательному поводу не стану утомлять вас долгими разговорами о жизни и игроиндустрии, а просто пожелаю с пользой провести остаток лета. Неважно, какой будет эта польза — для здоровья (отдых), кошелька (работа) или душевного равновесия (что угодно)... Главное, чтобы приятные воспоминания остались. Чтобы не казалось потом, что лето'2005 прошло впустую. Чтобы было сил хватило аж до следующего лета. Доброго вам августа! И до встречи в сентябре."

С удовлетворенным видом Nickky наконец нажал Ctrl+S и отодвинул клавиатуру. Море, солнце, отдых, отдых, отдых...

[Александр Дмитрук <doger_sd@mail.ru>]

Здоров, Ник! На днях, роясь в домашней библиотеке, я нашел книгу "Вы купили компьютер" Сергея Симоновича 2000 года выпуска. Там был раздел, посвященный компьютерным играм — в частности, разработчикам и издателям. Автор привел список наиболее известных разработчиков/издателей на 6 страницах. Были там и 3DO, и EA, и iD... В самом конце списка я увидел до боли знакомый URL — www.ubisoft.com. Рядом была такая информация: "Одна из не самых популярных игровых компаний". И сразу мне вспомнился абзац из последнего номера ВР: "Компания Ubisoft сейчас находится на волне успеха. Только две ее игры — Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory и Brothers in Arms: Road to Hill 30 — разошлись суммарным тиражом более 4,5 миллионов копий на всех платформах. А ведь есть и другие, приносящие прибыль проекты..." За пять лет из гадкого утенка Ubisoft превратился в прекрасного лебедя... "Терпение и труд — все перетрут" — это про ребят из этой прекрасной компании. Они действительно замечательные люди, ведь именно ubisoft'овцы показали нам, как с помощью усердия, желания и выносливости можно достичь невероятных успехов.

Что ж, присоединяюсь — Ubisoft действительно молодцы. Хотя бы потому, что не отдали Heroes V в плохие руки;). Компания Ubisoft Entertainment (бывшая Ubi Soft) в следующем году отпразднует свое двадцатилетие: девятнадцать лет назад, в далеком 1986 пятеро братьев Гильмо (Guillemot) основали небольшую фирму по изданию игр грандов (EA, Sierra On-Line, Microprose) во Франции. К началу девяностых тогдашняя Ubi Soft начала экспансию на рынки Великобритании, Германии и США, а в 1994-ом открыла собственное подразделение по разработке игр во французском городе Монтрей-су-Буа, (Montreuil-sous-Bois), позже превратившееся в штаб-квартиру компании. В 1996-ом результатом успешной экспансии стало превращение Ubisoft в публичную компанию, а также открытие подразделений в Шанхае и Монреале. В XXI веке Ubisoft продолжила расширение, и, наряду с открытием новых офисов, купила британскую студию Тома Клэнси Red Storm Entertainment (2000), Blue-Byte Software (2001) и Wolfbane Studios (2004). На счету Eidos — десятки успешных тайтлов (и огромный портфолио более чем в 1000 продуктов!), среди которых серия Splinter Cell, Far Cry, Beyond Good & Evil, Prince of Persia, серия Settlers, серия Myst, IL-2 Sturmovik. Кроме того, Ubisoft владеет множеством удачных лицензий (из последних стоит отметить права Ubisoft на вселенную Might & Magic от ныне покойной 3DO). На данный момент компания с 3000 сотрудников по всему миру (представительства — в 21 стране) распространяет свою продукцию в более чем 55 странах мира и является третьим по величине независимым издателем в Европе и пятым по величине — в США.

Такая вот "История Успеха"... Остается лишь пожелать Ubisoft дальнейших успехов, роста и независимости (которая, похоже, очень мозолит глаза монстрам вроде EA). И сказать тебе, Алекс, спасибо, за письмо-информационный повод.



[Руслан Корнеков <spirit_87@tut.by>]

Привет Нику и всей редакции любимого печатного издания "ВР"!!!

Взаимный теплый привет!

Не стану петь громкие дифирамбы в адрес газеты (ибо о ее хорошем качестве, полезности, интересности, объективности информации и других достоинствах за пять лет существования было сказано немало), скажу просто, что "Виртуалка" хороша и вполне устраивает меня как человека, который пользуется ПК и играет в компьютерные игры уже несколько лет.

Довольно долго, прочитывая из номера в номер "НАШУ ПОЧТУ" (хотя, признаться (да простит меня всевидящий почтальон), далеко не в первую очередь) любимой газеты, я с интересом наблюдал за различными интригами (осмелюсь так назвать происходящее на белых страницах "НП") и спорами на различные темы, исключительно в роли читателя. Но прочитав письмо тов. Смита из последней "Виртуалки", решил сам поучаствовать в создании НП и сел за клаву... Теперь стоп — нет, я не собираюсь обрушивать на него (автора письма о "деградации ВР") очередные "Да ты че?!" и "Ты на кого наехал?! Виртуалка — это святое!", нет. Почему ОЧЕРЕДНЫЕ? Потому что я на 80% уверен, что именно такими фразами начинаются многие письма, или примерно такие же мысли возникали в головах читающих письмо мистера Смита.

Ну, до такого, конечно, доходило редко, но в большинстве писем нас поддерживали — и это приятно.

Почему не собираюсь обрушивать? Сейчас объясню. Во-первых, сразу заявляю: не подумайте, что я ярый сторонник Смита и его письма. Просто я высказываю свое мнение по поводу данного письма именно со своей стороны. Во-вторых: письмо мр. Смита имеет право на существование в газете, т.к. оно является критикой; да, пусть не самой здоровой, пусть не самой объективной, но все-таки критикой, а критика — это проявление самого живого интереса. И если проявление интереса неуважительно относящегося к вам человека (это все-таки чувствуется в письме) — это не ваш прогресс, то уж точно — далеко не ваш регресс.

Возможно, автор письма и не стремился выразить нам свое неуважение, а негативная экспрессия следовала из "неправильной" оценки понравившейся ему игры, но что "критика" вышла не очень красивой, думаю, заметили все.

Ведь нельзя судить по одному субъективному мнению о ситуации в целом — это естественно. В-третьих: мне кажется, что большинство в письме было написано несерьезно и просто по стебу, из вредности. Лично мне очень импонирует этот сарказм, ирония и, как бы это ни грубо звучало, цинизм автора. Согласитесь, ведь эти строки хоть раз, но вызвали на ваших устах улыбку. И, наконец, в-четвертых: вы не представляете, с каким удовольствием (да простит меня почтальон;) для меня было наблюдать за тем, как доселе добрая душа Ник защищался от нападок дядьки Смита, словно оправдываясь, и в то же время тактично посылая мистера куда подальше. Нет, на самом деле, ничего интереснее в виртуалке я не встречал. Искренне прошу Никки не обижаться, а улыбнуться.

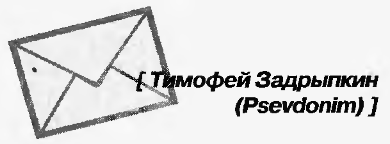
;) Конечно, с моей стороны можно было бы прокомментировать сдержаннее, но я решил, что в данном случае комментарии должны соответствовать общему тону письма.

Таким образом, не стоит сильно корить и ругать тов. Смита. Мне кажется, это письмо было написано не со зла, хотя вполне возможно, что я ошибаюсь... Напоследок хотелось бы высказать благодарность всей редакции "Виртуальных Радостей" за нелегкий труд, проделываемый не только ради своего финансового благополучия, а еще и ради удобства других людей и, наверное, ради их благополучия — игрового. Руслан Корнеков aka Spirit, Витебск

А мне остается лишь поблагодарить за трезвую рассудительность и добрые слова!

***

От таких "читакских" писем только и остается, что пристыженно молчать. Без купюр и комментариев, орфография сохранена:



[Тимофей Задрыпкин (Psevdonim)]

Ваша газета стоит на одном месте и не двигается с него же. Прошу принять меры. Пора выходить на уровень журнала (хоть и не большого) или хоть все в цвет обратить. Еще хотелось бы новых конкурсов, творческих проектов редакции с нами — читаками. До каких пор вы будете продолжать выпускать однообразную газету, мы уже во 2-ом тысячелетие а вы все на месте топчитесь (как не стыдно?) С уважением Тимофей Задрыпкин (Psevdonim)

Зато Удав — против! Читайте сами:



[Udav]

Прочитал "Нашу почту" прошлого номера, остался просто возмущен письмом Mr.Smith! Надо же было так опозорить газету. Если ему не нужны обзоры фильмов, это еще не значит, что они не нужны никому! Я только с одним согласен, про обзор Scrapland — такие обзоры я не люблю, но, может, они нравятся кому-нибудь. И, главное, вначале унизил газету, а в конце письма подписал "С уважением ваш читатель Mr.Smith"!!! Я думаю, в газете ничего не надо менять — пусть все остается как есть! С уважением, ваш читатель Udav!

И чтобы вы окончательно прониклись размахом и конструктивностью некоторых наших критиков;), еще одно письмо без комментариев (авторская грамматика и орфография также не пострадали) — письмо от Пети. Пети-супермена:

[Петя Супермен <petya-superman@tut.by>]

Здравствуй, глубокоуважаемый почтальон. Написать вам меня заставила глубокая душевная травма, нанесенная мне последними выпусками вашей газеты. Мягко говоря за последние 7-8 месяцев, я не видел в вашей газете не одного обзора по толковому экшену. Судите сами: те игрушки, которые сейчас считаются корифеями жанра (Фар Сру, Райн Мюллер, Дум №3, Халф Лиф и остальные) выдают такую отвратительную картинку, сдобренную низкополигональными текстурками и убогими модельками людей-монстров, что у меня появляется желание отформатировать веник. Возмем Far Cry, Согласен, может быть мой боевой конь (селерон 1000, 192Озу, MX 440, 40 гБт на жестком диске) и не дотягивает до мировых стандартов, но я видел вышеупомянутую игру у своего сябра на Радеоне 9000!!! и она меня поразила "широтой размаха": зеленая жижа вместо хваленой и широко разрекламированной Локустом (дай бог ему здоровья) воды ("Первые пятнадцать минут в ней можно просто купаться" хе-хе я туда бы плюнуть побоялся бы), чудесным интеллектом — мой друг не напрягаясь проходил первые две зоны, оставаясь практически незамеченным и т.д. Про шейдеры я вообще промолчу. Хотя нет, скажу: это какой-то мрак, что-то слегка шевелящееся (как волосы у меня на голове от просмотра игры), зеленовато-мутное. Ай, ну все... С другими играми (если их можно так назвать:))) дело обстоит еще хуже. Что тут говорить, знающие люди и так все понимают, да и не хочется перегружать письмо ненужными нюансами. Еще я нарочно не пишу про сюжет мега-игр, Мр Смит в прошлом номере достаточно про это распространился (если так можно выразиться) и с его мнением я полностью согласен. Респект, чувак. С какой стороны вопроса не подойди, везде мы видим, один ответ — игры деградируют. Я считаю, что лучше третьего Квака и первой Контры уже ничего не будет. Мое мнение разделяют многие. И буду в них гулкать вечно, назло вам новомодным горе-геймерам. Спасибо за внимание. Не обижайтесь на правду, ведь критика в любом виде полезна:))) Особенно это касается Локуста.

***



[DrWoland <bwa@tut.by>]

Уважаемый почтальон Nickky! Хочу подискутировать с тобой по поводу письма Mr.Smith'а насчет деградации "ВР". В некоторых местах я с ним согласен (полностью или частично), в некоторых у меня будет своя точка зрения. Заранее извиняюсь за прямоту моих мыслей, постараюсь быть по возможности справедливым.

Окей. Честно говоря, большинство писем в этот номер, так или иначе, касались письма Mr.Smith-а в июльских "ВР". Сами понимаете, все (а тем более, прямолинейные, вроде: "Смит козел, ВР — фарэва!" или "ВР — козлы, Смит все сказал правильно") в газету я поставить не смогу (да и не нужно это), но самые интересные привести, несомненно, постараюсь.

Да, все-таки, по прошлому, не очень удачному (ты сам это признал) номеру трудно судить о том портится ли содержание газеты или нет. Ты даже привел пример про Бэкхема, который деградирует, потому что не забил пенальти португальцам. Но у нас же газета не о футболе, тем более читать вашу газету приятнее, чем смотреть матч, в котором счет не изменяется с 1-го тайма. Но дело не в этом (хотя похвалы, как известно, всегда мало, так что, наверное, вашей редакции будет приятно). Дело в том, что футбол и "ВР" — разные вещи.

Полностью согласен. Но суть заключалась в том, что глупо выстраивать анализ автора (издания) на основе одного поступка (номера, статьи, высказывания).

Во-первых, фанаты Бэкхема проклянут за незабитое пенальти португальцам, но будут возносить за забитый гол испанцам. Во-вторых, сам Бэкхем относительно молодой футболист — у него еще все впереди. И вообще интерес к футболу и к Бэкхему не угаснет именно из-за непредсказуемости матчей. И потому фанаты этого знаменитого футболиста будут болеть за него — ведь болельщики знают, что именно это и нужно их кумиру для увеличения сил и воли к победе. Из этого можно сделать вывод — именно мы, болельщики, и являемся основной причиной деградации футболистов. Ведь чем больше криков с трибун что-то вроде этого: "Бэкхем — forever, Зидан — must die!!!", тем больше шансов на победу.

Честно говоря, не уловил тут причинно-следственной связи между подбадривающими криками болельщиков и деградацией футболистов...

И наоборот. Но, как я говорил выше, всякая деградация отдельных игроков в футбол (и не только

в футбол), команд приносит непредсказуемость, а это — одна из формул популярности футбола (чем не фурор новость, что Россия выиграла у Бразилии со счетом 3:0?).

Хотя и нет желания вдаваться в психологическо-футбольные подробности, но не могу удержаться и не поделиться уверенностью — я уверен в том, что излишнее внимание болельщиков как раз таки создает сильное психологическое давление на игрока, нередко "выбивая" его из рабочей "колеи". Одно дело, если бы пенальти шел бить некий Пупкинидзе — от него бы и не ждали ничего, и он бы себя спокойнее чувствовал, и шансов забить было бы больше. Но если ты — Бэкхем, "суперстар", если за тебя болеют миллионы людей во всем мире и ты чувствуешь за собой огромную ответственность (не подвести болельщиков и свой клуб), тебе гораздо сложнее. В разы сложнее.

Теперь поговорим о газете "ВР". Тут все не так. Ей уже 5 лет. Это уже немало. На протяжении 2-х лет (я читаю газету с 2003-го года) каждый номер радовал меня (не считая прошлого "праздника"). Судя по восторженным откликам читателей, могу предположить, что и первые 3 года не отличались провалами. И вот в один из скучных дней я достал прошлый номер любимой газеты, полистал страницы, почитал мою любимую рубрику "Обзоры" и сразу загрустил, предавшись чтению другой газеты (свежий номер "ВР" гораздо лучше прошлого — видна ваша работа над ошибками).

"Работа над ошибками" и качеством материала идет всегда. Но стабильно выдавать номера, под завязку набитые полезной информацией, которая была бы подана в форме, устраивающей все 30 тыс. читателей, по ряду серьезных причин невозможно.

Но вот в чем дело — ваши конкуренты не дремлют! В Англии, у Бэкхема нет особых конкурентов, и потому на него будут возлагать надежду англичане. А ваша газета, если деградирует, перестанет пользоваться популярностью. Окончательный вывод — не сравнивайте себя с Бэкхемом, это несравнимо!!!

Мы ни сном ни духом не думали сравнивать себя с Бэкхемом (а также с Рональдо, Шевченко, а также другими известными и не очень футболистами). Если ты не шутишь, рекомендую еще раз перечитать мою фразу "про Бэкхема" и вдуматься в контекст.

Я вообще думаю, что сравнивать вам надо только с газетой (со всем остальным такое сравнение — неправильное, ведь в каждом деле свои нюансы). И последнее — все зависит от вас самих. Еще пару "классных" номеров — и можно будет говорить о начале деградации "ВР".

Да. Если в течение, скажем, полугода, качество газеты будет стабильно падать, значит, действительно существуют проблемы. Тут не поспоришь. Но вот выводы о деградации, сделанные на основе анализа одного номера (или двух статей этого номера) выглядят крайне несерьезно.

И последнее... Ни для кого не секрет, что порой даже самые свежие драйверы к той же видеокарте не только не улучшают конкретную игровую программу, но и значительно ухудшают ее (тормоза и т.п.). Замена на более раннюю версию "дров" может снять хотя бы некоторые проблемы. Неплохо бы было получать в "ВР" к комментариям и обзорам игр советы опытных людей по оптимизации компьютера под конкретную игру.

Согласен, неплохо бы, но это не всегда возможно. Однако полагаю, что если авторы будут делиться с читателями впечатлениями о том, как игра работает на определенной карте под некоторой версией драйверов, хуже не будет точно. Возьмем на заметку.

P.S. Я не могу понять одну вещь. Ты в ответе к письму Mr. Smith'a насчет обзора игры Pariah написал оценки с 2-х сайтов в процентах. Я перевел эти проценты в баллы, высчитал их среднее количество и, округлив результат (вы же не ставите оценки до десятых долей)... получил 6. А ты говорил, что ваша газета — независимая?!

Если десятку совершенно разных психически здоровых людей продемонстрировать, пардон, дерьмо и спросить: "что это такое?", то каждый из них, совершенно независимо от других, даст один и тот же ответ...



[Nepstor]

Здравствуйте, уважаемые работники редакции "ВР"! Заранее хочу предупредить, что не ставлю перед собой цель раскритиковать вашу газету полностью. Я всего лишь хочу обсудить некоторые неприятные моменты, в свое время очень огорчившие меня и моих друзей-читателей-вашей-газеты. Очень надеюсь на то, что мое мнение будет взято на вооружение и поможет вам сделать газету лучше.

Вот совсем недавно вытащил из шкафа увесистую стопочку ваших старых номеров, дабы перечитать наиболее интересные, но на глаза почему-то попадались наиболее разочаровавшие. Особенно больно было читать обзор второй Готики: Обидно, чес-слово! Сколько грязи было вылито на эту замечательную (на мой взгляд) во всех отношениях игру только из-за того, что товарищ обозреватель не смог разобраться, как менять режимы управления (и одновременно огромное спасибо за то, что хотя бы Mistmare не была недооценена по той же причине). А чего стоит обзор Battle for The Middle Earth, сделанный Dwarf'ом (кто не помнит — Dwarf завалил игру за то, что в ней не было толковой экономики). Вот, положа руку на сердце, скажи по совести, Dwarf, неужели тебе было бы интересно играя в эту игру гонять по полю хоббитов и сажать картошку, или смотреть, как орки грядки полют да рыбу ловят. Мне — нет. Не скажу, что игра хорошая, но как игровой справочник на данную тематику (или лучше сказать, как реклама) весьма неплоха. Уж будьте любезны, старайтесь выбирать обозревателя по игре (а не кто добежал, тот и обозрел). Потому что, если бы я обозревал Hitman3, то поставил бы крепкое "3" (ну не фанат). Но, на счастье поклонников серии, я не являюсь обозревателем. Было бы совсем good, если бы в одну игру играло несколько человек, что в последнее время, как я заметил, и практикуется.

"Кто старое помянет..." Да, я не спорю — не все и не всегда удавалось гладко. Были и не до конца объективные обзоры, были и сухие анонсы, и проходные статьи случались...

Не могу не затронуть тему неординарных обзоров. На мой взгляд, не стоит ими злоупотреблять. Чаще всего такие статьи малоинформативны, неоднозначны и скорее запутывают, чем помогают определиться стоит ли покупать данный продукт. Не спорю, эти обзоры всегда интересны и похожи на небольшие дневники геймеров, наиболее точно передающие эмоции, которые испытывал автор, играя в эту игру. Но согласитесь, ведь на двух разных людей (даже если оба — поклонники данного жанра) одна и та же игра может произвести абсолютно разное впечатление! Поэтому, быть может, все же лучше описать не сами эмоции, а то чем они вызваны, и пусть каждый решает для себя. Но это только мое мнение, решать, конечно, вам. Лично я после прочтения таких обзоров иду в Инет, дабы раздобыть более полную информацию по проекту.

Полностью разделяю вашу точку зрения, пожалуй, за исключением того, что "эти обзоры всегда интересны". На мой взгляд, интересны они далеко не всегда. Можно ярко и "вкусно" подать информацию, а можно долго лить воду попусту. Надеюсь, что наши "художественные" обзоры будут скорее яркими и полезными, нежели пустыми и серыми.

Отдельное спасибо Morgul'у, т.к. его обзоры я считаю наиболее интересными и полными! Теперь быстро о спорном: обзоры фильмов и литературы я, как киноман и любитель фантастической литературы, поддерживаю. Детский угол... Ну неужели он ващ-щ-ще кому-то мешает?! Релизы, краткие анонсы и дайджест — очень хорошие и полезные в нашем деле рубрики. "Новинки локализаций" — тоже хорошо придумано (от пираток иногда уже просто тошнит!). Анекдоты, барахолка, читы, пасхальные яйца, результаты кибер-соревнований — просто должны быть, так сказать, для полноты и разнообразия. Но и перебарщивать не стоит. Все же главное — это интересные и информативные обзоры да своевременные анонсы наиболее интересных и ожидаемых проектов. Ну и напоследок, всего вам наилучшего и как можно больше читателей!

Я бы только добавил "рассудительных читателей". Спасибо за мнение и пожелания!



[Arm@gedon <nestandart_05@mail.ru>]

"Компьютерные игры — чума 21 века!"

Здравствуйте, уважаемая редакция "Виртуалки". Я являюсь постоянным читателем вашей газеты. Сразу же хочется поблагодарить вас за действительно качественный продукт. Ваша газета является примером для подражания других компьютерных и игровых изданий; не только отечественных, но и многих зарубежных. И пусть пишут о вас разную чушь, не верьте, вас любят, вас читают, вами наслаждаются. К моим словам присоединяются многие геймеры Белоруссии. Оставайтесь такими, какие вы есть!

Спасибо!

А сейчас ближе к делу: подтолкнуло меня к написанию письма еще и тот факт, что компьютерные игры заняли слишком значимое место в нашей с вами жизни. Эти, казалось бы, безвредные игрушки переросли в своеобразный наркотик! Уже среди нас нету человека, который бы хоть пару раз в день не играл в игрушки!

Сильно преувеличенное заявление. Такие люди, несомненно, есть. Более того, их очень много.

Я с радостью вспоминаю те времена, когда у меня не было компьютера — тогда у меня была масса свободного времени! С покупкой компьютера я автоматически потерял это свободное время, большую его часть. Как только я узнал, что такое компьютерные игры, я сразу же с головой втянулся в этот вымышленный мир, мир, где действуют совершенно иные законы, нежели в настоящей, реальной жизни. И сейчас я втянулся в этот мир настолько, что мне даже кодирование с гипнозом не поможет. Я не представляю больше свою жизнь без этого хвостатого манипулятора в руке. Я считаю, что настоящей чумой 21 века можно по праву назвать компьютерные и видеоигры.

Что можно сказать в ответ на это? Печально, что ты не представляешь своей жизни без хвостатого манипулятора в руке... Но постараюсь обнадежить: "запойное" увлечение имеет свойство проходить само собой — по мере взросления, смены ценностей и т.п. Рано или поздно все равно "поймется", что на игры можно было тратить куда меньше бесценного времени молодости; боюсь, однако, что это произойдет скорее поздно, нежели рано. Навряд ли игры — чума 21 века. Человеку свойственно играть, а компьютер лишь помогает ему в этом. К тому же, если человек знает, чего хочет и умеет себя контролировать, отдых за любимыми компьютерными играми пойдет ему лишь на пользу, а не во вред.

Приглашаю всех к дискуссии на данную тему. Когда-то подобная ей уже поднималась, но все же: что вам принесли (или что отняли у вас) компьютерные игры? Только не пишите, пожалуйста, про время (отняли) и положительные эмоции (принесли) — это чересчур банально... Мне, например, в далеком детстве игры помогли сделать первые шаги в английском, а впоследствии — стать журналистом. А вам? Может, благодаря игре вы нашли свою половинку, или с их подачи увлеклись чем-то важным для реальной жизни? Поделитесь!

До встречи в сентябре, друзья! Думаю, не надо вам напоминать, что я с большим нетерпением жду от вас новых интересных писем. Предлагайте новые темы, обсуждайте старые, высказывайтесь о наболевшем (в газете, играх, жизни...) и делитесь радостями — все будет здорово, все будет к месту. Адрес для бумажной корреспонденции указан на 32-ой полосе (только делайте, пожалуйста, на конверте пометку "Н@ша почта"), а электронные письма можно сбрасывать на мой (me@nickky.com), либо редакционный (vr@nestormedia.com) почтовые ящики. Также напоминаю, что в письме можно и нужно оговаривать различные "организационные" моменты: печатать ли ваш обратный электронный адрес, в какой форме комментировать и так далее — по мере возможности, я постараюсь следовать вашим пожеланиям. Всего доброго, пишите!

Почтальон Nickky
(me@nickky.com)

«ВР»-ПАРАД

Общий привет всем, кто еще с нами — как показывает статистика, летнее время немного снизило число участников ВР-парада. Но ведь если не летом, то когда же еще отдыхать? Впрочем, тот факт, что участников стало немного меньше, не слишком повлиял на результат: он вполне предсказуем. И, между прочим, радует глаз.

Почему? Да потому, что в тройке — целых два "наших" проекта, один из которых — совсем родной, белорусский! Если мне не изменяет память, такой расклад у нас — впервые. Может, доживем до славных деньков, когда большую часть десятки будут составлять игры, созданные на постсоветском пространстве?.. Эх, мечты-мечты... Правда, даже если оба "наших" проекта сложат свои голоса, то все равно и близко не смогут достать монструозный **GTA: San Andreas**, вольготно развалившийся на первом месте со всей своей бандитской негроромантикой. Второе место — за блистательным **Мор: Утопия**, немного опережающим белорусских "Койотов" — **Койоты. Закон пустыни** занимают почетную третью строчку нашей "турнирной таблицы" и заметно обходят по голосам адд-он к маститому Doom III — **Doom 3: Ressurection of Evil**. Он, низвергнутый сан-андреасскими бандитами, заразными "утопистами" и пустынными "койотами" аж на четвертое место, покидает ВР-парад. Отодвинутый этой разношерстной компашкой Сэм Фишер (**Splinter Cell: Chaos Theory**) почивает на пятом месте (с мизерным отрывом от ближайшего преследователя!), а **Stronghold 2**, полностью оправдывая название, второй месяц крепко держится за шестую позицию. Седьмая строчка — за спецназовцами из **SWAT 4**, восьмая — за лихими казаками (**Казаки II: Наполеоновские войны**), интерес к которым в последнее время чуть поутих. Бодро (->9) стартовали шпионы из **Серп и Молот**; кстати, это уже вторая игра (помимо Койотов) на технологиях Nival в десятке! Почетное же десятое место — за покидающим ВР-парад "старичком" **Cold Fear**. Сколь либо заметных "подвижек" летом, как правило, не случается: спокойная, "эволюционная" расстановка сил нынешнего ВР-парада — лишнее тому подтверждение. Отметим, пожалуй, только немного возросший интерес к **Psychonauts** (24->15) и неплохой дебют **Still Life** (->18).

Не забывайте, по возможности, раз в месяц заглядывать на http://www.nestor.minsk.by/vr и голосовать за любимые игры — ваше мнение поможет сориентироваться в море интересных игр другим геймерам!

М		Пр. мес.	Название игры	Голосов
1		–	Grand Theft Auto: San Andreas	314
2		–	Мор. Утопия	122
3	V	2	Койоты. Закон пустыни	108
4	→	1	DooM3: Resurrection of Evil	79
5	V	4	Splinter Cell: Chaos Theory	56
6		6	Stronghold 2	55
7	→	5	SWAT4	49
8	→	7	Казаки II: Наполеоновские войны	48
9		–	Сеоп и Молот	42
10	→	8	Cold Fear	37
11	→	13	UEFA Champions League 2004/2005	33
12	V	10	Empire Earth II	32
13	V	12	Scrapland	32
14	Λ	18	Championship Manager 5	31
15	Λ	24	Psychonauts	30
16	Λ	20	Sudeki	29
17	→	16	Constantine	25
18		–	Still Life	25
19	→	19	Silent Hunter III	21
20	→	17	Sims 2: The University	21
21		–	Imperial Glory	20
22		–	LEGO Star Wars	20
23	V	22	Pariah	20
24	→	9	Driver 3	19
25		–	Parkan II	19
26	→	27	Super Power 2	19
27	V	26	Obscure	14
28		–	Singles 2: Triple Trouble	13
29	→	25	Stolen	12
30		–	Dungeon Lords	11

ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛИ (ГОЛОСОВ ОТДАНО*): 449 (1381)

** В таблице приводятся данные лишь по 30 позициям, в итогах — общий результат*

→ — исключается из хит-парада

V — спускается; Λ — поднимается

– — новинка хит-парада

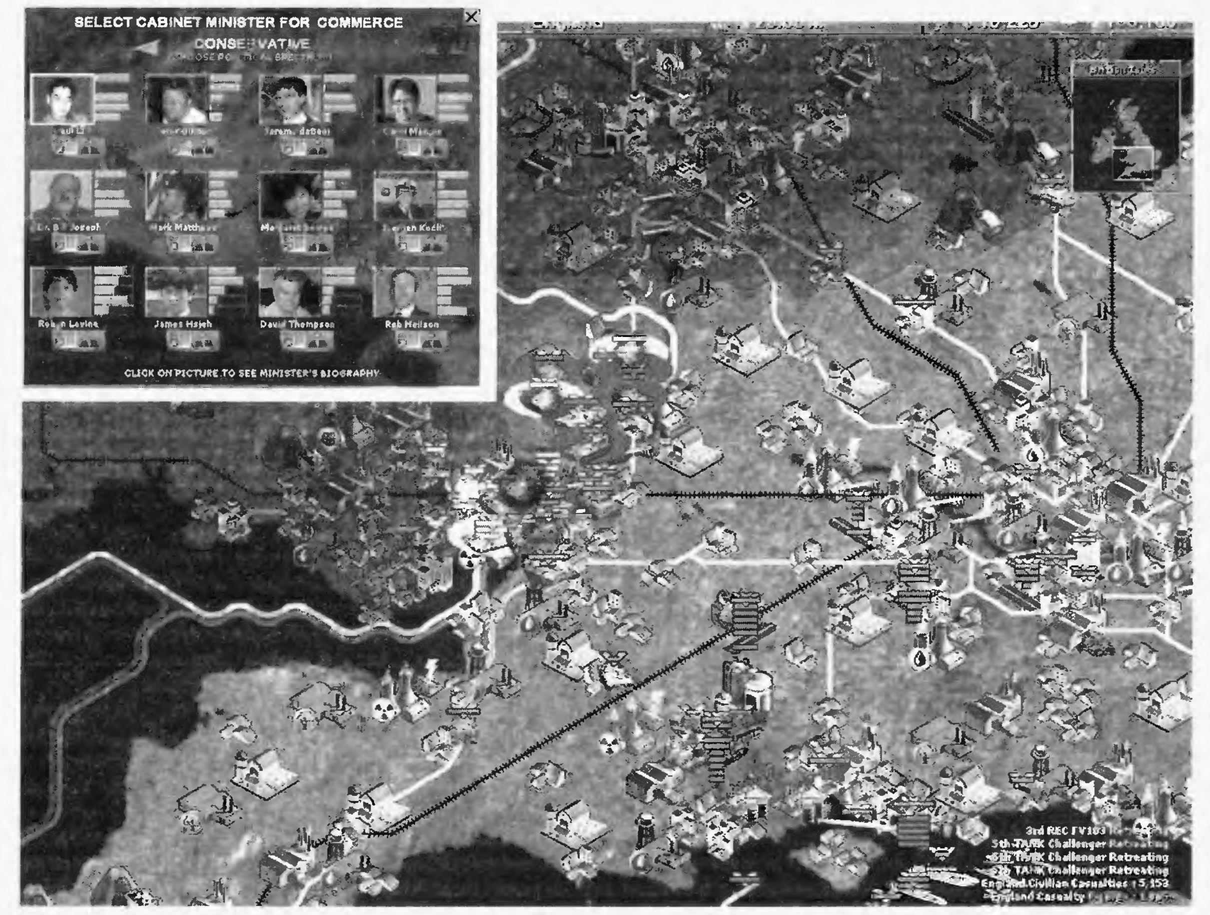
Николай "Nickky" Щетько

ОБЗОР

Supreme Ruler 2010

Жанр: *Глобальная стратегия*
Разработчик: *BattleGoat Studios*
Издатель в СНГ: *"Акелла"*
Количество CD в оригинальной версии: *1*
Похожесть: *серия Super Power*
Системные требования: *Pentium II-400 MHz, 64 Mb RAM, 8 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 850 Mb Hard Disc Space*

Никогда не знаешь, где найдешь, где потеряешь... О чем я говорю? О том, что игровая индустрия непредсказуема и загадочна. То каких-то определенных игр нету, а тут вдруг они косяком пошли, знай, успевай играть да обозревать. Возьмем простой пример — поджанр глобальных стратегий, рассказывающий об управлении странами современного мира. За несколько лет количество таких проектов исчислялось чуть ли не единицами. И тут — нате вам — с перерывом в несколько недель выходит сразу две игры похожего типа, и, тем не менее, отличающихся друг от друга достаточно серьезно. Я говорю о Super Power 2 и Supreme Ruler 2010.



Если о Super Power 2 мы уже рассказывали, то вторая игра пока не удостаивалась такой чести. А все потому, что появилась она достаточно недавно. И наверняка многие из вас даже не заметили Supreme Ruler 2010, посчитав игру очередным "проходным" проектом, которому место на прилавках продавцов, а отнюдь не на полках родимого компьютерного стола. Что ж, те, кто прошел мимо, многое потеряли. А все потому, что новая стратегия предлагает нам гораздо более высокий уровень проработки всего, что касается управления страной. Запустив ее, вы наверняка вспомните и Civilization, и Super Power 2, и игры от Paradox Interactive ("Европу II", "Викторию" и прочие). Ну а потом убедитесь, что Supreme Ruler 2010 принес в жанр и что-то свое, и наверняка останется в сердцах и душах товарищей, неравнодушных к долгим раздумьям над очередным ходом и скрупулезному планированию своих действий.

Человека неподготовленного к обилию разнообразных возможностей игра почти наверняка испугает. Действительно — число самых разных менюшек зашкаливает, и разобраться в них, с первого взгляда, совсем непросто. Придется, как это ни грустно для многих товарищей, некоторое время уделить обучающему режиму. Но уже через некоторое время вы поймете — не так страшен черт, как его малюют, и сможете самостоятельно, без всякой помощи со стороны мануала, руководить большим или маленьким государством, моментально принимая решения и проводя их в жизнь.

Но хватит вступительных слов, перейдем к делу. Прежде всего, давайте посмотрим, почему же в названии игры стоит число 2010, и как мир дошел до жизни такой. А началось все (по мнению создателей проекта) в 2004 году, когда Землю поразила Великая Депрессия. Паника на Нью-Йоркской бирже стала началом волн хаоса, распространяющихся по планете. Страны мира, чтобы избежать влияния соседей на свою экономику, перешли к политике изоляционизма. Такие союзы, как ЕС или НАТО, распались. Даже могущественная Организация Объединенных Наций ничего не могла с этим поделать, с каждым днем все более теряя свое влияние и контроль над ситуацией. А в 2008 году началось самое страшное — в Австралии одна из частей страны фактически объявила о своей независимости, что стало сигналом к "параду суверенитетов". Наиболее благополучные регионы стран мира старались отгородиться от своих бедных соседей, абсолютно не считаясь со своей принадлежностью к какой-либо нации. И все же человечество выжило, миновав возможность развертывания полномасштабной ядерной бойни. И на обломках ООН и прочих организаций сформировалась новая структура — так называемый Мировой Рынок, которая и взяла на себя поддержание хотя бы относительного порядка на планете. С этого момента и начинается игра.

Нам предстоит выбрать карту, на которой развернутся основные действия, и встать во главе одного из государств. Карт очень много, и они показывают практически все регионы мира. Причем в одном из сценариев игрокам предоставили даже возможность играть на всей площади земного шара (правда, при этом страны были объединены в блоки государств). Но самое интересное для нас в том, что в Supreme Ruler 2010 отображена не только Россия, но и Беларусь, Украина, Эстония, Литво-Латвия (иначе это государственное образование со столицей в Вильнюсе назвать никак нельзя). В общем, выбирайте, что вашей душе угодно, а я пока расскажу о целях игры.

Вы можете поставить перед собой две основные цели. Первая — присоединение вашего государства к Мировому Рынку. Когда последний будет доверять вам в достаточной степени, случится голосование, определяющее, войдет ли страна в организацию или нет. При успехе голосования вы выиграете, нет — ну что ж, повезет в другой раз. Но намного более интересна игра, в которой вы ставите перед собой цель доминирования в регионе. Единственное, что огорчает, ограниченное количество времени, предоставляемое нам. Но это поправимо — легким движением руки достаточно изменить конечную дату сценария и играть вместо нескольких лет, скажем, столетие или вовсе тысячелетие.

После загрузки сценария глазам игроков предстает карта региона, поделенная на гексы. Гексов очень много (тысячи и тысячи), и на каждом из них может находиться какая-нибудь постройка, а также ряд юнитов. К счастью, обычно их не показывают, иначе в глазах у нас рябило бы, не переставая. Из гексов состоят страны/регионы, одним из которых нам и предстоит руководить.

Хотелось бы обратить ваше внимание на министров в игре. Они — ваши помощники, заведующие теми или иными областями человеческой жизнедеятельности: кто-то отвечает за экономическое развитие страны, кто-то — за оборону, а кто-то — за социальную сферу. В каждой стране вы сами принимаете решение, какого министра на какую должность назначить, и это приятно, потому как доверять такой ответственный выбор компьютеру — смерти подобно, мало ли чего этот "искусственный интеллект" напридумывает. Внимательно просмотрите список кандидатур, определитесь с ключевыми позициями и назначьте тех, кто вам понравился. После чего можете смело раздавать им указания.

Возможно, последнее предложение натолкнуло вас на мысль, будто от игрока мало что зависит и ему придется довольствоваться опосредованными способами контроля над страной, подобно Majesty. Не волнуйтесь — игроку, как наивысшей инстанции, доступны любые решения в любой области. Просто разработчики пошли на удачный шаг, дав министрам доступ к управлению страной (и справляются они, чаще всего, неплохо). Соответственно, пока вы заняты другими делами, помощники займутся решением менее важных вопросов. Если же вы эдакий авторитарный товарищ, вмешивающийся во все дела и желающий всегда и во всем принимать личное участие, то можете просто закрыть доступ министрам к управлению. Ну а если предпочитаете демократию и децентрализацию управления — не мешайте им проводить свою политику в жизнь и просто давайте указания. Можно, скажем, попросить министра экономики работать над снижением расходов страны или же над повышением валового внутреннего продукта — тут главное не переборщить и подходить ко всему с разумной точки зрения. Ведь если ваши указания начнут вступать в противоречие друг с другом, страна может оказаться на грани краха. Простейший пример: попытка отдать одновременно два приказа министру социальной защиты населения — снизить траты на социальную сферу и поднять расходы на социальную сферу. Последствия — за свой счет.

Конечно же, первое, что я сделал, впервые сев за игру, — начал развивать экономику. То бишь, строить заводы, электростанции, разрабатывать новые месторождения природных ресурсов. Происходило это примерно в следующем порядке. Мы построили несколько угольных шахт и нефтяных вышек. Упало производство электроэнергии, и ее пришлось закупать за рубежом. Построили несколько новых электростанций — понадобилось больше сырья. Занялись строительством фабрик, производящих потребительские товары, — снова потери в электроэнергии. Лишь через год ценой невероятных усилий экономика стабилизировалась и перестала работать в убыток. Впрочем, все это произошло лишь благодаря внешней торговле — мы сбывали на мировом рынке излишки промышленной продукции, на чем весьма неплохо наживались.

Внешняя торговля — одно из важнейших направлений развития страны. Пожалуй, это единственная отрасль, в которой личный контроль критически важен. Стоит вам не так раздать указания — и вот, получите итог: нужное сырье не завезли, электростанции перестали работать, фабрики остановились, деньги пошли "в минус". В общем, не ослабляйте внимания ни на минуту, хотя бы до тех пор, пока в казне не появятся определенные излишки.

Но вот счастливый игрок наконец-то накопил денег, потихоньку расплатился с займами и начинает думать над вопросом: "Куда бы все это потратить?". Оголтелые милитаристы немедля ринутся развивать вооруженные силы бешеными темпами и почти наверняка жестоко за это поплатятся. Ведь армии требуют снабжения, поставки военных товаров, наличия военных баз. И моментальный рывок "вперед планеты всей" может вызвать коллапс экономики. Лучше всего строить войска не торопясь, маленькими порциями, зато постоянно. По крайней мере, я придерживался именно такой стратегии и ни разу не прогадал.

А типов войск действительно много. Все, что можно встретить сейчас в армиях мира, присутствует и в игре. От инженерных частей до авианосцев, и от танков до ядерного оружия. Те же танки делятся на массу моделей, производимых различными странами. В общем, аж голова кружится, когда пытаешься окинуть взором все это разнообразие. Кстати, каждый юнит обладает набором характеристик, реалистично отражающих его боевые способности. Правда, мне показалось, что таковые характеристики у оружия советского/русского производства несколько занижены. Сами же боевые действия происходят прямо на глобальной карте мира. Мы можем лично отправлять войска в атаку, а можем поручить это министру обороны. Мой вам совет — выбирайте второй вариант, иначе просто устанете перенаправлять отдельные мелкие подразделения в ключевые точки. Что еще понравилось, так это изменяющаяся линия фронта, отображаемая на карте. Наблюдение за ней оказывает в чем-то гипнотическое воздействие, особенно, когда ваши войска "рвут" оппонента.

Впрочем, завоевывать всех и вся совсем необязательно. Можно заняться развитием внутренней политики, обеспечить гражданам достойное будущее. Потратьте больше денег на социальные программы — и вы получите одобрение населения. А чем выше ваш рейтинг в народе, тем меньше желающих укрываться от уплаты налогов. Да и в благополучную страну потянутся стаями эмигранты, что, без сомнения, благоприятно скажется на ее дальнейшем развитии.

Еще одна область, о которой не стоит забывать, — исследовательская. Supreme Ruler 2010 предлагает нам массу технологий и улучшений для изучения как в военной, так и в мирной областях. Но учтите, что для ускорения технологического развития государства придется построить дополнительные исследовательские центры, а это дорого стоит. Зато потом, обскакав всех соседей по ноу-хау, вы на своей шкуре поймете, каково это, быть "впереди планеты всей".

И последнее по очереди (но уж никак не по важности) — система дипломатии в игре. Ее проработка выше всяких похвал (за исключением одного момента, о котором чуть ниже). Возможно все — открытие посольств в других странах, заключение договоров о поставках сырья и товаров, пакты о ненападении и полноценные альянсы. Желающие могут обменяться технологиями или даже территориями. Короче говоря, создается впечатление ведения реальных переговоров (тем более что компьютер отнюдь не всегда такой уж сговорчивый и умеет чувствовать свою выгоду).

Несколько подкачала в игре графика — она устарела давным-давно, да и музыкально-звуковое оформление отстает от нынешних стандартов. Впрочем, такие частности в серьезных стратегиях волнуют лишь людей со слабым воображением, не так ли?

В принципе, игровая модель практически идеальна (не зря говорят, что на этой игре уже начали обучать политиков в некоторых странах Запада), за одним исключением. Дело в том, что компьютерный интеллект совершенно не понимает ценности земель. Как результат — можно выкупить территорию всей страны врага за какую-нибудь смешную сумму в несколько десятков миллионов долларов. И получить ее вместе со всеми юнитами в придачу. Лично я рекомендую такой возможностью не пользоваться — она портит все удовольствие от игры и вам вряд ли захочется продолжать эту партию (поверьте, это действительно так). Зато, когда новые земли оплачены потом и кровью виртуальных бойцов — чувствуешь себя совсем по-другому.

Что еще меня удивило, так это система ходов в игре. Можно выбирать между двумя режимами — пошаговым и реального времени. Но последний имеет в составе активную паузу, так что пошаговый просто не нужен. К тому же, он всего лишь является вариацией режима реального времени — после нажатия на кнопку "конец хода" вы видите все то же самое, что и в другом режиме. В общем, смело можно вырезать пошаговость и не мучаться с этим "уродливым детищем разработчиков".

В целом, Supreme Ruler 2010 — великолепная стратегия, отражающая управление государством до мелочей. Рассказать даже кратко о ней в рамках одной статьи просто невозможно — настолько велико все ее разнообразие.

5 6 7 **8** 9 10

Отлично! Игра, которую практически не ждали, оказалась настоящим шедевром. Настоящая Стратегия с большой буквы, практически не имеющая аналогов. Если вы хотите понять, как это — быть президентом или премьер-министром, обратитесь к Supreme Ruler 2010. Если вы желаете стратегии, охватывающей все — от исследований до войны, и от социальных гарантий до дипломатии — это игра для вас. Если же вам больше нравится быстро, не думая, кликать мышкой, проходите мимо — вас проект явно не привлечет.

Morgul Angmarsky
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"

ОБЗОР

Deadhunt

Мемуары нежити про охотника за нежитью

Разработчик: *REL Games*
Издатель в странах СНГ: *Акелла*
Жанр: *FPS, arcade*
Похожие игры: *Crimsonland (вид из глаз)*
Количество дисков в оригинальной версии: *1CD*
Минимальные требования: *800 MHz, 256 Mb RAM, 32 Mb VRAM, 50 Mb Free Drive Space*
Рекомендуемые требования: *1 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb VRAM, 50 Mb Free Drive Space*
Название локализованной версии: Deadhunt: *Охотник на Нежить*
Дата выхода локализованной версии: *уже в продаже*





Часть первая: Бытие небытия

Наша сила заключается отнюдь не в качестве, но в количестве. Пока мы мирно сушили косточки под солнышком, это знание пролетало мимо наших пустых черепушек. Лежали себе тихенько, сжимая оружие, с которым нас настигла смерть. Байки друг другу травили. Шутки шутили. Юмор, сами понимаете, был черным. Я бы рассказал, да вряд ли вам придутся по вкусу анекдоты про голых (так мы называем скелетов, хи-хи), про колобков (так мы называем головы без тела, хо-хо), про живчиков (так мы называем живых, ха-ха) или про землегрызов (так мы называем тех, у кого нет ни рук, ни ног, хе-хе). Сам-то я еще вполне красавец. Если меня помыть, одеть да наложить макияж, вполне могу сойти за пьяного живчика поздним вечером. Только вот гортань у меня подпорчена ударом, что чуть не сделал из меня колобка. Кроме у-у-у и ы-ы-ы ничего сказать не могу. Зато могу писать. Именно поэтому меня отрядили в писари, чтобы засунуть в анналы истории потертый пергамент с моими корявками. Пергамент (ну, кожу на пергамент), кстати, мне проспорил один болтливый землегрыз. Утверждал, дурилка, что косой руку с одного удара отмахнуть нельзя. Перед этим он спорил с парнями, вооруженными топором, мечом и саблей. Кажется, в таком порядке... Ну да мы отвлеклись.

Сразу хочется сказать, что на всей планете существует всего два места, где мертвые ведут себя не так, как полагается мертвым. Первое, где строчу я свою нетленку, поросло зеленой травкой и имеет голубое небо над головой. Ничего особенного, но по сравнению с кроваво-красной котловиной собратьев, просто рай. Глаз востро держать только надо, чтобы мелкие грызуны не растащили по кусочкам все немудреное хозяйство. Кому охота голым бегать да костями греметь? Ветер, опять же, между ребрами противно так завывает. Щекотно.

В общем, жили мы... э-э-э... существовали мы сносно. Раз за разом к нам приходили гости, которые здесь же и оставались навеки. Дикари с дубинами, рыцари в сверкающих латах, даже римские легионеры добрались до нашей глуши. Долго сражались, негодяи, много землегрызов и колобков за собой оставили, да, в конце концов, легли рядом с нами. Но больше всех повеселила бригада парней с косами, что пришли в нашу котловину сено заготавливать. Даже больше, чем отряд рудокопов в позапрошлом столетии.

Часть вторая: Туристический рай для самоубийц

Только вот прошли те славные времена, когда о порохе было известно лишь плодовитым китайцам. Сейчас меч как бы и не оружие вовсе, а самым лучшим воином считается тот, кто спрячется подальше да пулю выпустит поточнее. Кэмперы, черт бы их побрал. Приходили раньше с винтовками, садились на краешек котлована и успокаивали навеки колобков и землегрызов, что не смогли вовремя закопаться. Перестали мы гулять. Затаились. Все ждали, когда кэмперы уйдут.

Кэмперы ушли, а на их месте открылось занимательное туристическое агентство Deadhunt. "Приглашаются все желающие настреляться вволю по прыткой человекоподобной дичи без всяких последствий со стороны закона", — гласит надпись на здоровом рекламном щите, как нам поведал один из живчиков, расколовшийся после дюжины ударов молотом по голове. Раскололось его мозгоубежище, правда, в буквальном смысле (и кое что даже вытекло наружу), что не помешало ему потом ожить и благополучно поведать нам о мракобесии нового времени.

Эти варвары предлагают соискателям несколько видов услуг. Во-первых, дают в руки один из семи видов оружия и сбрасывают в центре котловины с каким-нибудь нехитрым заданием. Убить пять рыцарей без шлемов, к примеру. Рецидивист и убийца (с нашей, конечно же, точки зрения) начинает бегать по кругу как заяц и расстреливать этих самых рыцарей, смакуя легкую победу. Но нас, как я уже упоминал, на самом деле много. И не все мы готовы сносить бесчинства со стороны нашего шустрого семени. Поэтому и приходится товарищу с ружьишком разбираться не только с основной целью, но и убегать от сотен рассерженных зомби. Его коллеги ведут счет успокоенным навеки покойникам и, в случае выполнения задания, заносят победителя в таблицу рекордов.

Другой вид развлечений предназначен уже для тех странных фанатиков, которые думают собственными руками уничтожить ВСЕХ нас и получить премию Гиннеса. К счастью для нас, эти наивные юноши получают лишь премию Дарвина за свою глупую смерть и теперь слоняются по дну котлована в виде нежити, недоумевая: "и какого черта здесь делать?". Занятий у нас, сами понимаете, немного. В футбол визжащими от негодования колобками поиграть да в боулинг развлечься. Благо, кегель (отстреленных конечностей) после работы "туристов" остается немеряно.

Зато плюсом этого самоубийственного развлечения является то, что герою позволяется самому выбрать, с каким оружием он начнет изводить наше поголовье. По секрету скажу, что впечатлили нас лишь помповое ружье и автоматический дробовик. Остальные прибамбасы долго своим владельцам жить не позволяют. Те же, кто очень спешит присоединиться к нам, выбирают снайперскую винтовку. Более бестолкового оружия в борьбе с тысячами зомби не придумать.

А вот третий вид услуг Deadhunt уже является комбинацией второго и первого. Героизм стрелка оценивается не тем, как быстро он выполнит поставленное задание, но как долго он будет оттягивать сладкое мгновение его исполнения, избегая нашего навязчивого внимания. Побеждает самый жадный, да. А самый-самый жадный присоединяется к нам.

Часть третья: Наследие времени

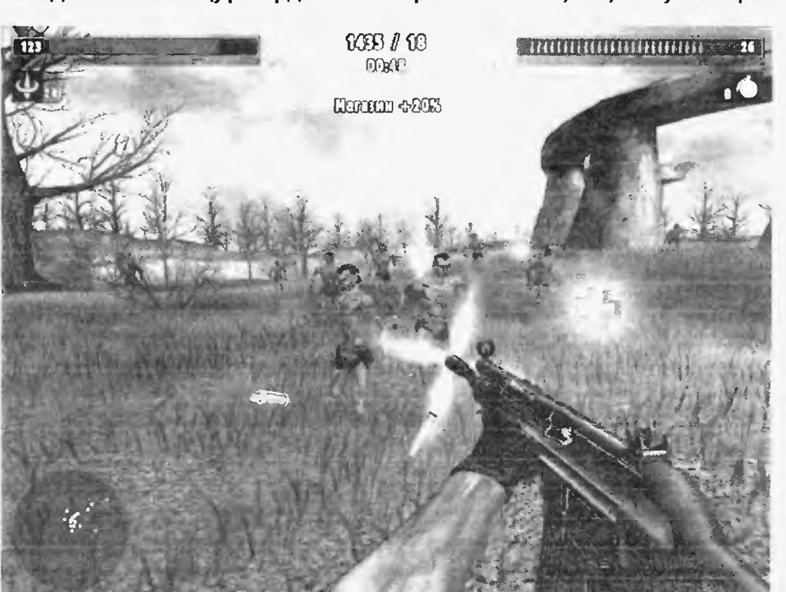
С недавних пор отметил одну странность. Когда охотник за славой спускается к нам в гости, над некоторыми телами моих коллег вспыхивает сияние. И если охотник на это сияние посмотрит, то его производительность резко увеличивается. Может запросто разогнаться как страус, в обойме окажутся бесконечные патроны, раны залечатся или время станет вязким, как кисель. Я поспрашивал у голых, самых древних здешних обитателей, — оказалось, что это действие магических амулетов, которыми воины обвешивались с головы до пят, отправляясь на войну. Только колдуны чего-то напортачили, и действовать магия начинает не до, а после настоящей смерти. И не на владельца, а на врага. Да и то на несколько секунд. Во всяком случае, прыткость охотника быстро заканчивается.

Иногда, правда, случаются сущие чудеса. К примеру, обойма в винтовке охотника может увеличиться, куртка станет покрепче, пули быстрее. И самое главное — не сходит этот эффект до окончания сеанса! Я снова обратился с вопросом к голым. Они пошушукались и отвели меня с Голому Колобку С Серой Мышкой Внутри — не самый мудрый, но самый эрудированный местный череп. И тот поведал мне о страшном рунном проклятии. Мол, тот, кто убьет проклятого, до конца битвы получает какую-нибудь хитрую способность, чтобы легко разобраться с его друзьями. Этим странным занятием увлекались маги-проклинатели, которые таким образом пытались принести пользу армии союзников.

К сожалению, это были последние слова Голого Колобка С Серой Мышкой Внутри. На следующий день очередной охотник, улепетывая от обпившихся росой зомби, его случайно раздавил. Сердца тех, у кого они еще были, дрогнули, и накинулись они на охотника с удвоенной яростью. Он-то думал, что зомби — это тупоголовые твари, что только по прямой бегать и могут. А это не так. У некоторых из нас высшее образование есть. А кое-кто даже труды Захер-Мазоха читал и с Менделеевым водку пил. Да и с тактиками обходов, уворотов и засад мы знакомы очень хорошо.

Прожил охотник недолго. Истерично выпустил несколько обойм в толпу, отстреливая конечности и вышибая оружие из рук. Сделал пару кругов по котловану, подбежал к стене, попробовал забраться наверх. Не получилось... Мы, зомби, очень ценим жизнь, и не любим, когда пришлые варвары смеют так издеваться над братьями нашими меньшими. Собирался дождь, а серая мышка осталась без своего говорливого домика. Бедненькая.





5 6 **7** 8 9 10

Crimsonland в 3D. По арене носится дядька и расстреливает все выползающих и выползающих зомби. Мало уровней. Мало видов оружия. Что, впрочем, компенсируется достаточным набором всевозможных бонусов и рун. Подкрепите это не выдающейся графикой и отвратительной музыкальной дорожкой. Зато мы наконец-то получили замечательную времяубивалку. Когда заниматься чем-то серьезным не тянет, за Deadhunt вполне можно провести немало веселых минут.

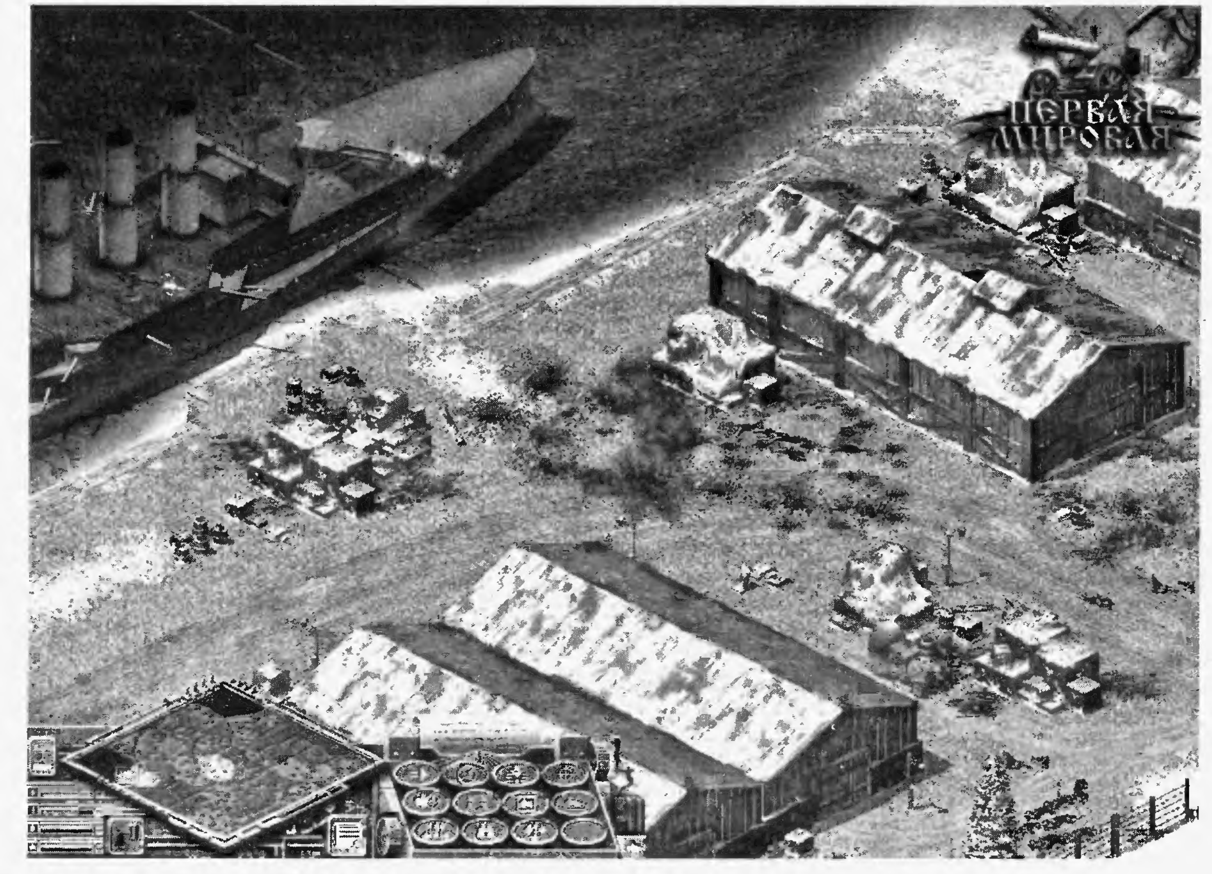
Lockust

ОБЗОР

Первая мировая

Жанр: *RTS*
Разработчик: *Dark Fox*
Издатель: *"1С"*
Количество CD в оригинальной версии: *2*
Похожесть: *"Блицкриг"*
Системные требования: *Pentium III-1.5 GHz, 128 Mb RAM, 64 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 1.8 Gb Hard Disc Space*

Мы с вами уже давно устали от бесконечного количества игр по Второй мировой войне — число стратегий, тактик, ролевых игр, симуляторов по ней просто зашкаливает. И в то же время почему-то незаслуженно забывают Первую мировую, войну, которая изменила облик мира в гораздо большей степени. Войну, которую в свое время называли просто — Великая война, и никаких других определений просто не требовалось, каждый прекрасно понимал, о чем идет речь. До Первой мировой Европа уверенно шла к интеграции и формированию единого экономического пространства. После нее на континенте возникла атмосфера всеобщего недоверия. Новые национальные государства всячески притесняли меньшинства, а Версальский договор не мог не привести к новому конфликту. И кто знает, каким был бы мир, не начни в августе 1914 года раскручиваться маховик войны. Впрочем, давайте лучше посмотрим, как разработчики и издатели отдают долг памяти той, самой первой глобальной войне и как они стараются приоткрыть геймерам ее ход. Особыми достижениями тут похвалиться никто не может: несколько стратегий (среди которых навскидку вспоминаются "Антанта" и "1914"), ряд авиасимуляторов да парафойка измышлений на псевдоисторическую тематику разных жанров. Собственно, практически все игры по Первой мировой можно пересчитать по пальцам двух рук. "Непорядок", — подумала команда Dark Fox, и немедленно уселась за работу.





Чтобы не начинать строительство игры "с нуля", было принято решение взять у кого-нибудь движок и на его основе создать свое нетленное творение. Так как жанр был определен как RTS с уклоном в тактические действия, то выбор был однозначен — "Блицкриг" и только он. Вот только Nival Interactive сейчас уже завершает работы над второй частью своей стратегии, а Dark Fox-у пока приходится довольствоваться первым движком, пусть и слегка подретушированным. Но не обессудьте — кто ж вам сдаст готовый движок до выхода собственной игры на нем? Само собой, что, вместе с движком, программисты разработчиков получили в компанию к нему и все недостатки. Те же проходы моделей друг через друга, ставшие уже притчей во языцех, прилагаются. Ну да не будем обижаться — исправить тут ничего и нельзя.

На выбор, господа офицеры, у нас есть несколько кампаний (три штуки), а также дополнительная глава (в числе четырех миссий). Кампании сделаны за три стороны: Германию, западные страны Антанты и Российскую империю. Ну а дополнительная глава покажет нам первые месяцы жизни Советской России, когда Красная армия отступала перед немцами, оккупирующими одну за другой губернии бывшей империи. Глава эта почти ничем не отличается по стилю игры от кампании, так что особо останавливаться на ней не будем.

Допустим, что у нас с вами есть две цели. Первая — сделать интересную игру. Вторая — она должна соответствовать реальным событиям (иначе на звание "исторической" игра претендовать не будет). И тут оказывается, что никак не получается совместить "два в одном", придется ставить на специализацию. В Dark Fox выбрали интерес, а уж хорошо это или плохо — вам решать. А мы с вами сейчас глянем на виды войск в игре, ведь именно юниты будут занимать ключевые роли в наших с вами наступательных и оборонительных операциях, которые составляют смысл игры.

Загрузив немецкую кампанию, я с удивлением обнаружил среди войск не только традиционные пехоту, артиллерию, кавалерию и бронеавтомобили, но и... танки! Конечно, без танков игра на начальном этапе могла и потерять часть привлекательности, зато каким удовольствием было бы последующее появление бронированных чудовищ. Вместо этого те же A7V (танки немецкого производства) появляются уже в 1914 году (при первом появлении танков вообще в 1916-ом). Да еще к ним добавляются LK1 (не состоявшие на вооружении). А в русской армии и вовсе произошло чудо — так называемый "Вездеход" Пороховщикова (существовавший лишь в недостроенном виде), по мнению разработчиков, спокойно воевал не только в царских войсках, но и в Красной армии. Впрочем, танки в игре не так уж и страшны: танк, выходящий в одиночку на пару пулеметов, оказывается почти всегда обреченным, не говоря уж о столкновении с пушкой. Даже пехота совершенно их не боится, без проблем расстреливая из винтовок до потери сознания (!). А ведь тогда в армиях мира просто не могли ничего поделать с так называемой "танкобоязнью" (солдаты в ужасе разбегались при одном виде стальных коробок, и главным недостатком танков было лишь их несовершенство). В целом же бронемашины в игре гораздо более эффективное средство войны — скоростью они почти всегда превосходят танки, а по огневой мощи частенько им не уступают.

В отличие от танков, авиация в реальной истории прошла всю войну. Только вот на самолеты полюбоваться — привилегия не каждого дня: их выдают лишь в некоторых миссиях. Подвиды самолетов остались те же, что и в "Блицкриге" (есть даже совершенно излишние здесь штурмовики). Практически все характеристики летающих аппаратов одинаковы, что плохо — в действительности технические различия моделей были весьма велики.

И все же, появление технологических средств войны никак не повлияло на роль пехоты. Одни только пулеметы в игре со своей по-настоящему убойной силой чего стоят (и это верное решение — пехоту тогда принудили отказаться от маневренной войны именно пулеметы и артиллерия). Кстати, в игре пулемет — отличное средство не только обороны, но и наступления. Продвинулись немного вперед, установили "Максим"-ы, выманили противника, уничтожили концентрированным огнем. Повторять до победоносного взятия города/высоты. На пути же у атакующей пехоты в подобной ситуации обычно некому стать, кроме артиллерии.

Ничего особенного об артиллерии в игре сказать нельзя. Если вы играли в "Блицкриг", то без труда научитесь ею пользоваться. Гаубицы, полевые пушки, дальнобойные мортиры — эти названия нам знакомы и понятны. Есть тут и такое чудо техники, как броневагон, чей удел — перемещаться по рельсам. Жаль, антуражность подкачала. Внешне пушки смотрятся неплохо, но вот средства их доставки сплошь и рядом моторизованные. Даже не надейтесь увидеть лошадок, тянущих тяжеленную пушку (а ведь без конной тяги артиллерия в те годы была просто немыслима). Увы, но Dark Fox свято убеждена в том, что все государства 1914 году применяли для транспортировки артиллерии (и пехоты) исключительно грузовики.

Напоследок скажу о кавалерии, реализация которой поразила меня в самое сердце и чуть не довела до инфаркта. Даже те из вас, кто родился во времена распада Советского Союза, наверняка слыхали о лихих кавалерийских атаках, схватках на саблях, молниеносных ударах. Без этого трудно представить себе Первую мировую войну, и еще труднее — Гражданскую войну в России. А теперь глубоко вдохните... и забудьте о подобной роскоши. Кавалерия в игре, конечно же, есть, и видов ее достаточно. Только разнообразие это мнимое — кавалеристы еще не научились сражаться саблями и предпочитают огнестрельное оружие. Представьте себе мой ужас, когда я это обнаружил. Ситуация такая: кавалерийское подразделение на всем скаку несется к пушке, уже опускающей свой ствол для выстрела. Бравые ребята на лошадях подскакивают к орудию, и мне остается только ликовать — точно видно, они успеют нанести разящий удар шашками, и от обслуги ничего не останется, да еще и пушка нашей станет (троекратное "ура!" героям). Ан нет — в ужасе наблюдаю следующую картину: доблестные рубаки останавливаются и начинают стрельбу. А пока они это делают, артиллеристы завершают прицеливание. Взрыв, грохот, крики — и моих ребят как не бывало. И последующее за этим разжалование кавалерии из ведущего рода войск во вспомогательный (так ей и надо!). Увы, но "Казаки 2" оставили по части кавалерии "Первую мировую" на целый корпус позади.

Задания не сильно отличаются от таковых в "Блицкриге". То нам приходится атаковать, то защищаться, изредка — проникать на территорию противника за языками. Сами поля сражений отрисованы на славу. Не один раз нам придется встретиться с крепостями (которые в начале прошлого века играли огромную роль в обороне), причем мы будем как защищать эти крепости, так и брать их штурмом. И уж, поверьте мне, занятие это чрезмерно увлекательное, хотя и отнимающее много времени (с налета какой-нибудь Осовец не возьмешь — это вам любой специалист по фортификации подтвердит). Да и противник не лыком шит, даже в миссиях без крепостей оборонительные порядки строятся на самом серьезном уровне, и взламывать их порой приходится часами (особенно на последней сложности).

Тактика сражений претерпела некоторые изменения, часть из которых мы уже обсуждали. Во-первых, роль танков значительно снизилась — они помогают в конечном развитии успеха, но сами средством таранного удара служить не могут. Во-вторых, чуть большим стало значение авиации. Средств ПВО у воюющих сторон маловато, так что самолеты-разведчики помогают в продвижении вперед (но дают их очень редко). В-третьих, артиллерия и пехота заняли подобающие им места на поле боя. Пехота — основное средство для удержания позиций, да и кто будет пополнять расчеты орудий и пулеметов, если не пехотинцы. Ну а артиллерия незаменима в уничтожении врагов, без нее вам точно никак не справиться. Простейшим способом атаки осталась связка "снайпер + гаубицы" или "разведывательный самолет + гаубицы" (великолепно работавшая еще в "Блицкриге"). И лишь в отсутствие первых элементов (снайперов или самолетов) приходится выдумывать что-то иное. Кстати, огромна роль трофеев. Очень часто столь нужную в наступлении артиллерию не выдают, зато ее можно взять у врага и приспособить под собственные нужды (тут главное не уничтожить сами пушки, а лишь расправиться с расчетами).

Поклонникам выращивания мощных танковых армий из начального набора машин рекомендую забыть об этом. На миссию "доброе" командование вручает строго определенное количество войск (как в штрафбате — "оружие в бою добудете"). А перехода войск в последующие миссии просто нет (как и накопления опыта), так что пользуйтесь наличными средствами и не рассчитывайте создать к концу кампании непобедимую армаду.

Упоминать можно еще многое. Наличие наград после успешного выполнения боевых заданий и подъема в званиях. Присутствие роликов в стиле кинохроники. Оригинальность ряда заданий и следование реальному ходу истории. Наличие интересной музыки (пусть даже не всегда соответствующей моменту). Но все это уже вряд ли изменит наше мнение об игре. А мнение мое, как это ни парадоксально, — проект заслуживает внимания. Играть интересно, и каждая выполненная миссия вызывает желание перейти к следующей, чтобы узнать, как же там все развивалось дальше и с чем еще мы столкнемся. Да, игра не может похвастаться особой историчностью, грешит ляпами и неточностями. Но атмосферность Первой мировой каким-то загадочным образом Dark Fox-у удалось сохранить.

5 6 **7** 8 9 10

Третья по счету (после "Карибского кризиса" и "Койотов") оригинальная игра на знакомом до боли движке. Не гениально, но вполне играбельно и в меру затягивающее.

Morgul Angmarsky

ОБЗОР

The Bard's Tale

Жанр: *RPG*
Разработчик: *InXile Entertainment.* ***Издатель:*** *Ubisoft*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожесть: *Dungeon Siege, Diablo*
Системные требования: *Pentium III 1 GHz, 256 Mb RAM, 128 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 6Gb Hard Disc Space*
Название локализации: *The Bard's Tale*
Локализатор/издатель: *"Логрус"/"1С"*
Дата выхода локализации: *четвертый квартал 2005 года*











Знакомьтесь — бард, просто бард. Нет, даже не так — Бард с большой буквы. Он не только герой нашего сегодняшнего повествования, но и ключевой персонаж игры The Bards Tale. Бард путешествует по городам и весям мира, берется за любую работенку, лишь бы деньги заплатили, и всегда готов выпить, поругаться с прохожими или "отдохнуть" в постели какой-нибудь местной красотки. А придумал Барда никто иной, как Брайан Фарго, один из известнейших личностей в индустрии создания RPG. И, как и прочие работы Фарго, эта получилась на славу.

Впрочем, прежде чем продолжать, хочу задать вопрос: "Какие ассоциации возникают у вас при упоминании названия The Bards Tale?". Лично мне вспоминается серия из трех игр, в которую мы с братом играли еще на ZX Spectrum. Это были стандартные для того времени RPG, с возможностью набора партии и путешествия по большому миру. Само собой, что нашей задачей в старых The Bards Tale было как минимум спасение какого-нибудь городка, а как максимум — всего мира (на меньшее, как известно, великие герои не размениваются). Так вот, ничего подобного в новой игре нет. Я бы даже сказал больше — ничего общего, кроме названия, со своими древними предками она не имеет. А все потому, что The Bards Tale — игра, высмеивающая всю нелогичность, которая прижилась в RPG последние десятилетия. Кажется, нет такого момента, над которым не пошутили бы разработчики. И именно этим обусловлен ее успех — иначе она просто не смогла бы тягаться даже со средними проектами, что уж говорить о корифеях. Зато, поданная под острым соусом из юмора и сарказма, она оставляет великолепное впечатление и способна насытить даже пресыщенного гурмана.

Стеб (в хорошем смысле этого слова) начинается с самого начала. Его отголоски видны даже в меню создания персонажа. Нет, характеристики-то как раз описаны толково, только вот рядом с ними стоит главный герой, которого хлебом не корми, дай повыкаблучиваться и на деле доказать вам, как он понимает для себя Силу или Ловкость. Кстати, характеристик шесть штук, и подобраны они именно так, чтобы оставить игрокам широкие возможности для разнообразных направлений "прокачки". Если, скажем, вам очень сильно хочется создать непревзойденного лучника, ничего не попишешь — придется увлечься подъемом Ловкости. Тому, кто опирается на решение проблемы методом физического воздействия, остается выбрать Силу, ведь без нее никак не обойтись настоящему воину. Мне же больше всего нравится истинно бардовский вариант, при котором большое внимание уделяется Чувству Ритма (есть здесь и такая характеристика, не удивляйтесь), а все остальное отходит на второй план. Ведь Бард — это не какой-нибудь там недалекий воин, это тот, кто одним прикосновением к лютне может заставить сработать какое-нибудь заклинание. В нашем случае — заклинание призыва живых существ, способных облегчить тяжелейшие сражения. Но к существам мы еще вернемся, а пока глянем, что же у нас на закуску, то бишь, какие присутствуют навыки.

Изначально навыков на выбор немного, но потом список будет расширяться. Вы можете научиться наносить мощные критические удары, лучше стрелять, получать больше денег из поверженных противников. В общем, достаточно стандартный набор, в котором нет-нет да и попадется какое-либо оригинальное умение. Простейший пример — в самом начале пути мы можем подобрать бездомную собаку, от которой совершенно никакого проку (зато ее не смогут убить, а только оглушить на время). После этого открывается новый навык, обучающий собаку нападать на врагов. Не то что бы от нее была какая-то помощь, но отвлечь на пару-тройку секунд надоедливого волка наше животное сумеет.

Система опыта с его переработкой в уровни присутствует. И не волнуйтесь по поводу его распределения, даже если помощник убьет врага без вашей помощи, весь опыт достанется Барду. Собственно, о ролевой системе сказать больше нечего, и это единственный момент, над которым разработчики посмеялись не сильно. Все остальное вызывает улыбку и приступы здорового смеха.

Взять хотя бы само появление Барда в невзрачном городке, который станет нашим первым местом приключений. Герой, не долго думая, вызывает при помощи своего инструмента крысу и отправляет ее в путешествие в таверну. Перепуганная вдова, содержащая трактир, в паническом ужасе не может ничего поделать. К счастью, рядом оказался наш храбрец и спас даму от ужасного грызуна. После чего нарвался не только на благодарность, но и на предложение помочь очистить подвал от крыс. А теперь вспомните, сколько раз мы получали аналогичное задание в иных RPG, и попытайтесь догадаться, каков был результат. Думаете, Бард пошел и справился с крысами одной левой? Не угадали — результатом было постыдное бегство с поля боя и жуткое веселье посетителей таверны, высмеявших незадачливого "героя". Только после этого Бард встретился с Гэндальфом местного разлива, который научил его некоторым полезным умениям, помогая тем самым одолеть невесть что о себе возомнившего грызуна. А после удачного завершения задания осталось сделать верный выбор в диалоге — и вот уже постель хозяйки трактира открыта для героя (сцен в духе Hot Coffee для GTA не ждите — их нет).

Диалоги в игре не слишком разветвленные. Когда приходит время делать выбор, у нас есть два варианта — "хороший" и "плохой", обозначаемые соответствующими комедийными масками. Причем выбрать одну линию поведения на всю игру будет несколько неразумно. В каждой ситуации стоит вести себя по-своему, иначе полноценного прохождения со всеми открытыми предметами и секретами наверняка не получится. Взять ту же ситуацию со вдовой. Если при требовании награды повести себя по-джентльменски, получите отвратительную комнату и плохое питание. Зато наглый бард будет вознагражден по полной программе. А вот, найдя собаку, не стоит к ней относиться плохо, животное не оценит жестокости.

Вообще, диалоги — изюминка игры. Те из вас, кто не понимает по-английски, многое потеряют, играя в русскую пиратскую версию (правда, вскоре должна выйти локализация от "1С"). Каждый текст — маленький шедевр, созданный заботливыми ручками сценаристов. Порой читаешь — и восхищаешься, насколько хорошо удалось разработчикам подхватить пафосный тон многих RPG и вывернуть его наизнанку, создав незабываемую атмосферу. Помогает в этом и сам Бард, периодически высказывая по тому или иному вопросу свое мнение. А мнение у него, уж поверьте, есть всегда. Скажем, встретившись после трактира с "Гэндальфом", Бард выслушивает его предложение выполнить "ма-а-аленькую такую просьбу". И немедленно разражается комментарием в духе "знаем мы этих волшебников, ты подрядишься куда-нибудь сходить, а по пути тебя обязательно убьют или хотя бы покалечат". С другой стороны, Бард — не доброе и не злое существо само по себе, он готов помочь ближнему своему, но хочет, чтобы награда была соответствующей. К примеру, за спасение заточенной в башне принцессы он хочет много золота и саму принцессу впридачу (правда, последнее только после того, как посмотрел на ее изображение, — "кота в мешке" герой покупать не будет).

Общение идет не только с местными жителями. К нашим услугам постоянный комментатор в лице рассказчика истории. Голос за кадром, разворачивающий перед нами все новые и новые грани повествования, не оставит игрока до самой последней минуты. Он пытается рассказать величественную героическую историю, но Бард ему постоянно в этом мешает. Так, когда наш герой, ничтоже сумняшеся, очистит сундук беззащитной вдовы, комментатор поначалу просто займется описанием содержимого и только потом в раздумье остановится, в ужасе воскликнув: "Как, ты ограбил несчастную вдову?". Но герою палец в рот не клади, он ловко отбреет комментатора, поинтересовавшись, зачем же тогда сундуки на его пути, если их не открывать. Подобные перебранки вспыхивают постоянно. Сказитель пытается наставить Барда на путь истинный, герой объясняет, что на добро и прочие философские категории ему начхать, их в карман не положишь и они не булькают. В общем, просто великолепное и достаточно оригинальное решение.

Да, разработчики поиздевались над пафосностью и ультрагероизмом персонажей практически всех RPG (вы же помните, их хлебом не корми, дай отправиться в далекий поход ради спасения мира из чисто альтруистских соображений), но не остались в стороне и иные моменты. Взять, к примеру, бочки, щедрой рукой дизайнеров расставленные по улицам городов и внутри зданий. По старой привычке я разбивал их, но ничего изнутри не вываливалось. И вдруг обнаружился человек, который согласился платить мне за каждую разбитую бочку. А все потому, что он занимается поставкой бочек, соответственно, ему выгодно их уничтожение. Честно говоря, такое логичное и в то же время неожиданное обоснование столь набившего оскомину элемента большинства игр, в названии жанра которых есть RPG, сходу не придумаешь. Поприкалывались и над "почтовыми" квестами, когда героя в пределах одного города гоняли от одного товарища к другому, в ситуации, когда это было совершенно излишне. Вдоволь досталось концепции "Избранного" — предыдущие Избранные, потерпевшие крах в выполнении главного квеста, встретятся вам не раз. Причем иногда в целиком и полностью разобранном виде, а иногда на своих двоих, но без какой-нибудь части тела. В общем, тут надо играть, а не рассказывать, иначе просто не поймете.

Что же касается геймплея — он ужасающе консолен. Гораздо удобнее управлять при помощи геймпада, а не с клавиатуры. Записываться можно лишь в определенных местах. Вид на героя — только сверху (с возможностью незначительного приближения и поворота, но не изменения ракурса). Применение лечащего заклинания вызывает ролик, который надоедает к концу игры изрядно. Боевая система неудобна — бард не способен по одному клику мышки выполнить действие "подбежать и ударить" и приходится отдавать два приказа, следя за их выполнением. Ну а нарезка врагов на ровные ломтики ничуть не отличается от какой-нибудь action/RPG поначалу, хотя и несколько улучшается впоследствии (благодаря специальным навыкам и умелому их применению). В общем, рассказывать нечего — давние поклонники жанра и его сородичей без проблем разберутся в игре, а новичкам поможет нечто вроде обучения в начале.

Сюжет практически полностью линеен, не отличаясь какими-либо разветвлениями. Нет, иногда можно отойти в сторонку или просто погулять по миру, но в ключевые локации игрока пускают только после выполнения определенных квестов, так что, если бы не подколки и приколы, можно было бы вписать имя The Bards Tale в череду "попсовых" ролевых игр и забыть о нем.

Графика подкачала — впрочем, в переделках консольных игр иначе обычно и не бывает. Размытые текстуры, слабовато выполненное окружение — короче говоря, на фоне своих PC-only собратьев The Bards Tale смотрится как Золушка перед Василисой Прекрасной.

Тем временем нельзя не похвалить тех, кто занимался озвучкой игры. Все эти люди постарались на славу и стали теми, кто создал настоящее произведение искусства. Интонации подобраны верно, голоса как нельзя лучше подходят персонажам, а уж про песни и говорить нечего. Да-да, здесь есть и песни, исполняемые жителями мира. То пьянчужки в таверне споют нам про пиво, то тройка ушастых гоблинов (чем-то напоминающих Йоду) расскажет о нелегкой доле Избранного, то еще кто-нибудь отметится вокальными данными. Причем песни не только великолепны, но и сопровождаются системой типа "караоке" — на экране идет текст и показывается, какой слог исполняется в данный момент. В общем, огромнейший респект — песне "Beer, beer, beer" в первый раз я подпевал минут пятнадцать, запуская ее снова и снова.

Как и у многих иных консольных портов, в The Bards Tale есть такая вещь, как extras. Графика из игры, песни, мультики — все это вы можете получить прямо из меню. Открою только один секрет: для этого необходимо много жертвовать священникам, иначе так и останутся в меню вопросики вместо желанного кадра или песни. Единственное, что расстраивает в игре, так это бессмысленность повторного прохождения. Когда все шутки уже известны, песни прослушаны много раз и сюжетная линия завершилась, интерес резко падает. Но уж один-то раз стоит пройти всем и каждому, чтобы потом не жалеть о потраченном на менее интересные занятия времени.

А мне остается только поблагодарить разработчиков за великолепное действо, пусть и весьма короткое (пройти игру за пяток вечеров, даже отвлекаясь на совершенно излишнюю "прокачку", вполне реально), зато очень содержательное. Так держать, InXile Entertainment, с нетерпением жду ваших следующих работ. А заодно желаю локализаторам не испортить великолепный проект корявым переводом.

5 6 7 **8** 9 10

Если бы в игре не было изрядной порции юмора, она осталась бы средненькой поделкой на уровне недавней Dungeon Lords. Но, к счастью, этого не случилось. И на наших глазах разворачивается самый масштабный стеб над жанром RPG за все время его существования. Если вы хотите знать, что же было высмеяно в The Bards Tale, остается только одна дорога — поставить игру и пройти ее до конца. Это не только зарядит вас хорошим настроением, но и заставит по-новому взглянуть на сам жанр.

Morgul Angmarsky

ОБЗОР

Area 51

Жанр: *FPS*
Разработчик: *Midway / Inevitable Entertainment.* ***Издатель:*** *Midway*
Количество дисков в оригинале: *1 DVD*
Похожие игры: *Unreal*
Минимальные системные требования: *Intel Pentium 1.4 GHz или аналогичный, 256 Mb RAM, 64 Mb video, 3 Gb свободного места на HDD*
Оптимальные системные требования: *AMD Athlon XP/Intel Pentium 1.8 GHz и выше, 512 Mb RAM, 128 Mb video, 3 Gb свободного места на HDD*

"Свет! Уберите его кто-нибудь! Ярко, слишком ярко, черт подери, вокруг не видно ничего. Что со мной творится? В голове гул, все вокруг как во сне, в дурном кошмарном сне. Что произошло? Я же вроде как умер. Эй, что это за уроды. Они едят... едят... человека. Нет, это все галлюцинации. Стоп, у мертвых же не бывает галлюцинаций... наверное. Сон, это все-таки сон. Может, я уснул по пути к Базе? Слышите, вы, хватит чавкать! Что, и меня на зуб попробовать хотите? Блин, да разбудит меня кто-нибудь? Да нет, я же все помню — приезд, спуск, инфекция, трупы, монстры, много монстров. МакКен, Рамирез, Криспи. Стрельба... заряд на стене... взрыв... тварь... и пустота. Тогда почему я жив? ИНФЕКЦИЯ! Теперь я один из них. Может, было бы лучше умереть? Время покажет". Поток тварей и не думал заканчиваться, и хоть в переродившемся теле сил было хоть отбавляй, но нужно было двигаться, и Коул понимал это как никогда ясно и четко.



База 51. Американский сверхсекретный реально существующий объект, на котором уже продолжительное время главные умы страны втихаря от своего народа и всего мира якобы изучают пришельцев, их технологии, испытывают свои собственные проекты. Правительство не проливает свет на события, происходящие в стенах Базы, — да и куда там, до недавнего времени отказывалось признавать сам факт существования объекта (на картах его, естественно, до сих пор не обозначили). А вот игроку благодаря игре Area 51 предоставилась возможность пройти все закоулки сего места и открыть для себя страшную правду, причем не одну. Ведь, если истина и правда где-то рядом, то только здесь и нигде больше.

Клубок сюжета завязывается с того момента, как один злой американский ученый, не знакомый, похоже, с прописной истиной "меньше знаешь — крепче спишь", наклонировал кучу своих копий и взялся за изучение инопланетных технологий и, соответственно, существ, технологии эти создавших. К не очень гуманным опытам оперативно был подключен работающий персонал базы (в качестве подопытного мясца, конечно, а вы как думали?). Людям внедрялась инопланетная зараза, после чего исследователь с задумчивым лицом наблюдал за эффектом и гадал, а вырастет ли лишний ряд зубов у испытуемого после очередной порции инфекции. Понятное дело, хранившиеся на базе создания повылезали из колбочек (ну кому понравится жить в заспиртованном состоянии?) и принялись заражать каждого встречного. Мутировавшие товарищи, кстати, оказались отнюдь не тупоголовыми зомбиками, а вполне себе разумными существами, умеющими сноровисто пользоваться оружием. В дело мы вступим, когда пропадет первая разведгруппа нашего подразделения, и плюс к тому один непонятный, но агрессивный тип с оружием в руках появится аж на самом верху базы и всем станет кристально ясно, что нужно что-то делать.

Наше игровое Альтер-эго — Ethan Cole, специалист по сканированию, член группы HAZMAT, посланной на изучение и ликвидацию новой инопланетной угрозы американского народа, ничем не отличается от своих коллег, разве что повезет ему куда больше остальных. Озвучивает его, между прочим, человек не понаслышке знакомый со всем потусторонним и внеземным — David Duchovny. После получения серьезного и ответственного задания и не менее серьезного оружия (ожидаемый по канонам жанра пистолет) начинается долгая дорога вглубь базы, под несмолкаемый стрекот залпов, очередей и криков со стонами — человеческими и не очень. База встречает очень радушно: койками с трупами, чьим-то корчащимся от вируса силуэтом за ширмой, тихими перешептываниями о происходящем внизу Базы — все это нехило заряжает оптимизмом и повышает настроение. Почти сразу нас одарят сверхполезнейшим девайсом — ручным сканером, которым требуется сканировать все подозрительные объекты по ходу игры, включая запрятанные секреты (обводятся желтой рамочкой), причем сканировать придется все, вплоть до бумажных пакетов "Top Secret" (вскрывать, видимо, строго воспрещено).

Далее нас ждет экскурсия по главным достопримечательностям Area 51, разглядывание секретных объектов и посвящение в самые разные государственные тайны. Впрочем, не все так радужно, как кажется на первый взгляд. Почти всех товарищей по команде вскоре перебьют желтоглазые пришельцы (одного из друзей придется пристрелить самостоятельно, ибо таким красавцем он даром никому не нужен), а сам Итан заразится-таки на свою голову внеземной чумкой. Любой слабонервный недогерой сразу пустил бы себе пулю в лоб, но мы с последней надеждой отправляемся на поиски доктора Крея, клятвенно обещающего подарить нам былой человеческий облик. В человека превратимся, но не до конца, доктор шустренько скопытится, а нам останется возможность мутировать по собственному желанию. Не пропадать же такому таланту (тем более что при мутации жизнь постоянно восстанавливается, а после мы еще и научимся швыряться инфекцией)! И главгерой отправляется вглубь базы, дабы пресечь коварные замыслы хитрых на голову пришельцев.

Геймплей стандартен до безобразия: двери, карточки доступа, открывающие нам путь к новым дверям, и отстрел прущих волнами монстров. Правда, пару раз получать доступ придется весьма нетривиальным и кровожадным способом. Панель требует отпечаток ладони? Так ведь где-то недалеко был размазанный по полу вояка, у которого можно одолжить руку (сопротивляться он не станет). Требуется сканирование сетчатки глаза? Смело ищите голову, там, за углом валяется. И если с загадками все более-менее ясно (нет их как таковых — чего уж тут неясного?), то строго-настрого проскриптованные атаки монстров в начале игры смотрятся странно, а иногда просто смешно. Посудите сами — товарищ по отряду просит обеспечить прикрытие во время взлома компьютера. В комнате тишина, мы становимся на позицию, а пришельцы, учуяв, наверное, следы хакерской деятельности нашего коллеги, начинают непрерывную атаку. Как только взлом будет осуществлен, алиены поймут, что ловить им здесь нечего и в комнате воцарится покой и гармония. Хотя, если не придираться, происходящее на экране выглядит очень атмосферно: заходим в довольно большой склад, а там уже вовсю кипит бой — из дальней стороны помещения напирают нелюди, выбегая из двери и шустро расползаясь по стенам, солдаты не могут оказать явного сопротивления... И тут в кадре появляется игрок и в корне меняет ситуацию, выкашивая под корень орды врага.

Сделать достойных "соседей по вселенной" для авторов было делом чести, на них ведь игра завязана. Инопланетные технологии показаны именно так, как нужно, без лишнего "мудрежа". Т.е. все очень недружелюбно, сверхтехнологично и абсолютно непонятно, как это все работает. Хайтек рулит не только на нашей планете: все выполнено строго, больше в темных тонах, в изобилии бесчисленные голограммы, скоростные лифты и телепортационные кабинки (а какие у них мосты!). За правильных пришельцев разработчиков следует долго и упорно благодарить и при встрече здороваться исключительно за руку, ибо внушает. Список пришельцев не ограничится только крупноголовыми большеглазыми человечками, которые, к слову, выполнены просто шикарно — надменные, спокойные, притягивающие и одновременно пугающе-отталкивающие существа, неспешно изучающие богатый внутренний мир человека (ага, с натуры и без наркоза) и хитро и непонятливо глядящие на заявившегося в гости главного героя. И, кстати, несмотря на щуплый внешний вид, эти хлопцы являются одними из серьезнейших противников: мало того, что создают вокруг себя защитное поле, так еще и имеют наглость посылать на героя бесконечный поток вооруженных солдат. Солдаты же не тупят, а умело стреляют, шустро стрейфятся и залихватски прыгают, а при необходимости раздражающе метко используют гранаты. Есть особая разновидность инопланетных вояк, со stealth-камуфляжем (predator'ы поделились, наверное), которые любят некоторое время стоять без движения, из-за чего обнаружить их сложновато. Будет и здоровенная детина — Teth, с которым придется устраивать для пришельцев показательный поединок. Дизайн и поведение желтоглазых алиенов нагло списали с думовских импов (а может, их пришельцы на службу нанимают?). И, наконец, наиоригинальнейший враг из виденных за последнее время, если не за весь игровой стаж — некая субстанция, неописуемая на вид, двигается по полу, стенам и даже по потолку и издает прямо Silent Hill'овские стоны. Фишка в том, что при попадании из любого оружия, кроме двойного заряда из дробовика, эта гадская биомасса начинает почковаться, и делать это может удивительно долго. В результате из маленькой заразы получается огромнейшая куча инопланетного нечто, изничтожить которое не так уж и просто. Приятные моменты на этом не заканчиваются. По ходу игры с нами через невинно убиенные тела будет общаться некто. А озвучивать этого персонажа будет не кто иной, как Marilyn Manson. Чесслово, лучший голос подобрать было просто невозможно.

Изничтожать же все вышеописанное непотребство будем из арсенала, в большинстве своем стандартного: пистолет, автоматическая винтовка, дробовик, снайперка и гранаты. Это из земных разработок. Из глубин космоса к нам пришли две очень толковых игрушки: одна из них — косметическая модификация Big F*ckin' Gun, другая же нечто вроде Plasma Gun, только вот шарики бешено рикошетят от всего подряд, а при попадании в цель прилипают к ней и через секунду взрываются. Для удобства использования на правую клавишу мыши повесили функцию лазерного прицела, услужливо показывающего предполагаемую траекторию полета плазмы. Также стоит отметить инопланетные гранаты — вещь отличная, с недетским радиусом поражения, да и смотрится эффектно. Но и с таким арсеналом дать отпор нечисти непросто, поэтому в помощь вечно недовольному геймеру авторы разрешили брать в руки по два автомата или ружья. На первый взгляд — не особо радует. Но скажите, вы пробовали когда-нибудь палить из ружья двойным залпом? А с двух ружей? Тоже. Сила такая, что даже Teth не устоит, про остальных и говорить, думаю, не стоит. Да, и еще. Оптика на пушке отныне не для красоты, это не черное нарисованное стеклышко с застывшим бликом на нем, теперь в нем отображается то, что в принципе и должно быть. И хоть толку от этого чуть, но внимание к мелочам радует.

Нового графического шедевра мир не увидел и на этот раз. Лица, рубленые не самым острым топором, смазанные текстуры, тени, отбрасываемые куда угодно, но только не в правильном направлении — как видите, местный движок горазд на многое. Но Midway каким-то совсем непостижимым образом, путем затуманивания и замыливания картинки, повсеместного сглаживания всех угловатостей добилась вполне удобоваримого внешнего вида игры, да так, что если не подходить к текстурам в упор и не обращать внимания на некоторые графические недочеты, то даже глаз радуется... иногда. А убрать все эти фильтры с постфильтрами — и за графику можно аккуратным почерком ставить тройку с минусом.

Плюс к этому весьма неплохой свет — состояние мутировавшего Коула передано на пять. Малейший источник света слепит глаза, все звуки приглушаются и растягиваются, а реакция улучшается — в итоге получаем хитро замаскированное замедление времени, а Bullet-time'ом, как известно, экшен не испортишь. Окружающие коридоры Базы впечатлят разве что любителей кубизма, такое сейчас не в моде. Какой-никакой интерес пробудится где-то к середине игры, при появлении пришельцев с летающими тарелками и т.п. Но и здесь без оригинальных дизайнерских находок не обошлось, и больше всего в душу запало саморазоблачение американцев. Фрагмент игры, посвященный полету на Луну, — однозначно главный сюрприз игры. Бутафория во всем: и в плохо приколоченной Земле, и в пластиковых, простите, туалетах, все остальное непременно увидите сами, но посмотреть на это определенно стоит. А вообще сканируйте все секретные пакеты и послания — узнаете немало интересного, да и сюжет лучше поймете.

5 6 **7** 8 9 10

Несмотря на многочисленные достоинства, в итоге получилась просто неплохая игра. Конечно, движок уровня Doom 3, ворох новаторских идей и голливудский саундтрек сделали бы из Area 51 стопроцентный хит, но с финансами, видимо, не сложилось. Между тем вечерок-другой скрасить себе можно. Закономерный вопрос: достаточно много похвалы за весь обзор и в итоге 7 баллов? Видите ли, сегодня, для того чтобы выделиться на фоне бесконечного множества своих собратьев, экшену требуется блистать и искриться оригинальностью. Здесь же этого нет и в помине.

C3ltiK

ОБЗОР

XENUS: Точка Кипения

Жанр: *Action/RPG*
Разработчик: *Deep Shadows*
Издатель: *Atari*
Издатель в СНГ: *Руссобит-М*
Количество дисков в оригинальной версии: *1DVD или 4 CD*
Похожие игры: *Deus Ex, Deus Ex: Invisible War, STALKER*
Минимальные требования: *Athlon 1.8 GHz (или эквивалентный по производительности Pentium), GeForce3 64 Mb, 512 Mb RAM*
Рекомендуемые требования: *PIV 2.8 GHz (или эквивалентный AMD), GeForce5900Ultra (или эквивалентный Radeon уровня 9800 XT), 1024Mb RAM*
Дата выхода локализованной версии: *уже в продаже*

Позвольте представить вам наш сегодняшний объект вожделений XENUS: Boiling Point от украинской компании Deep Shadows. Пожалуй, вряд ли можно причислить XENUS к когорте самых ожидаемых проектов этого лета. К тому же, мало кто вспомнил бы о его существовании, не появись он вообще. Уж очень скрытно и недружелюбно вели себя разработчики на пару с зарубежным издателем по отношению к игрокам все эти три с половиной года. Информации о проекте проходила исключительно на ознакомительном уровне: на сайте игры пылились пару невоодушевляющих скриншотов, горсть информации лишь отчасти приподнимала плотную завесу тайны — и это в то суровое время, когда остальные украинские блокбастеры были у всех ну слуху. Впрочем, все это вполне закономерно: зарубежный издатель игры Atari заблаговременно наложил на проект обет молчания, ссылаясь на исключительную оригинальность и нестандартную концепцию самой игры. Нежелание раскрывать все карты раньше намеченного срока — ход довольно стандартный, правда, как скажутся подобного рода уловки на конечном "продукте", тогда могли догадываться лишь не многие. Но вот пробил час икс: после нескольких сдвигов даты релиза, смены названия (на западе игра вышла, как Boiling Point Road to Hell), XENUS лег на прилавки магазинов. Незаметно так, тихо, без лишней шумихи...

Коробка с игрой обязывала явно к чему-то большему, да и причастие "Точки Кипения" к нестандартному жанру Action/RPG подразумевало под собой нечто чересчур острое и увлекающее. Казалось, вот оно счастье, такое близкое и доступное, — та игра, которая сможет на все сто процентов увлечь за собой, поможет скоротать дни в ожидании STALKER'а, тем более что по жанровой принадлежности эти два монстра могли бы запросто стать в один ряд. Однако все вышло куда более прозаично — XENUS получился до боли противоречивой игрой. С массой возможностей, интересным миром и... не доведенным до ума движком с огромным количеством всевозможных багов, хромающим кое-где геймплеем и просто отвратительным исполнением некоторых игровых аспектов.

Через некоторое время форумы игры буквально плавились от язвительных отзывов ошарашенных игроков — невиданная доселе требовательность к системным ресурсам просто обращала в шок. Более того, клятвенные обещания разработчиков поправить все случившиеся с игрой недоразумения в самое ближайшее время так и остались обещаниями, а вышедшие патчи лишь разжигали огонь презрения к проекту. Пожалуй, это первый случай, когда официальная "заплатка" требовала еще и ворох исправлений к себе любимой, не гарантировав при этом решения ключевых проблем.

И все же, отойдя от поверхностных высказываний, перейдем к конкретному изложению фактов. Тем более что и положительных моментов в XENUS'е определенно хватает.

Действие игры разворачивается в Колумбии образца 2005 года. В стране все так же продолжает бушевать огонь анархии, официальные структуры давно погрязли в коррупции, а "ствол" здесь можно приобрести так же беспрепятственно, как и майку с изображением известного "Че". Правда нарушает всю эту "идиллию" одно обстоятельство — именно здесь произошло таинственное похищение дочери главного героя Сола Майерса. Быстренько достигнув апогея своего отцовства, бывший боец иностранного легиона и просто примерный папаша Сол отправляется прямиком в самую гущу событий для проведения своего собственного расследования о пропажи родного чада. Такая ненавязчивая и в то же время интригующая завязка дает толчок к началу основного и, как покажет время, самого продолжительного в игре действа — внедрения игрока в непредсказуемый мир здешней Колумбии, живущий и действующий нераздельно, постоянно поддерживающий ощущение того, что ты внутри него.

Дело в том, что в XENUS'е просто нет такого понятия, как уровень. Вся игра — это одно огромное пространство протяженностью в 625 кв. км, виртуальный мир, живущий в полном real-time'е, если хотите, но именно такой, каким он и должен быть в идеале (забава GTA не в счет). Попав в него, просто не ощущаешь скованности в действиях и намерениях: все, от обычного общения с местными жителями до головокружительных перестрелок на самолете, доступно здесь в полной мере. Сначала даже и не знаешь, за что взяться, — выполнять сюжетный квест или же подзаработать деньжат на собственный особняк в целях дальнейшей экономии на гостиничных апартаментах. Впрочем, чуть позже понимаешь, что все в этом мире происходит не зря и не просто так. Колумбия, как государство с ярко выраженной политической нестабильностью, по идее разработчиков, просто обязана находиться в поле зрения сразу нескольких фракций — группировок, сражающихся за территорию и власть внутри страны.

Прибывая в Пуэрто-Сомбра (один из местных городков), перед игроком сразу встает нелегкий выбор — с кем пойти сотрудничать, под какими знаменами сражаться, ведь на кону стоит жизнь любимой дочери, а без сторонней поддержки местных группировок достичь поставленной цели практически невозможно. Последних в игре аж целых шесть: официалы (военные структуры), партизаны, ЦРУ'шники, наркомафия, бандиты и индейцы. Вступление в одну из них происходит просто — достаточно найти место ее дислокации на карте и начать выполнять предлагаемые вам задания.

А вот уже непосредственно сам выбор "родной" фракции положен на совесть играющего и его личных пристрастий. Хотите стрелять наркоборонов и попутно сеять в головы несознательных граждан плоды "демократии" — пожалуйста, военные структуры всегда рады новобранцам. Вам по душе бескомпромиссная борьба за светлое социалистическое будущее и искоренение из общества лжи нечистых на руку военных — не беда, партизанские лидеры сразу распознают в вас нового борца за справедливость. Вы человек без принципов и ярый анархист? Тогда извольте запачкать руки кровью — другого способа легкой наживы бандиты и наркомафия не приемлют. Шпионы всегда найдут подходящую вакансию у агентов ЦРУ, ну а люди глубокой морали и сознания смогут рассчитывать на поддержку со стороны чудаковатых индейцев. Вот такая несложная концепция поджидает нашего Альтер эго на начальном этапе "благоустройства". Дальнейшие события и действия игрока в мире XENUS'а обяжут к заметно большему. В целях достойного существования придется одновременно работать сразу на несколько фракций, попутно страдая от лютой ненависти к вам остальных. Сохранять нейтралитет в данной ситуации весьма проблематично, так как получаемые от своих "боссов" задания почти всегда нацелены на ухудшение взаимоотношений с противоборствующими группировками. Выпадают разве что из этого списка не упомянутые мной "мирные жители", с которыми, как мне кажется, не составит особого труда жить в мире и согласии, но при одном лишь условии — зазря не тратить на них патроны, иначе бессмысленная стрельба превратится в сущий ад, когда последние будут открывать по вам такой же ничем не мотивированный огонь. Впрочем, никто не отменял и развитую систему взяток на улучшение так называемого respect'а. За кругленькую сумму с вами согласятся сотрудничать даже самые заклятые враги, а потерявшее к вам доверие жители местных "мегаполисов" скажут огромное спасибо за пожертвование, безвозмездно внесенное в ближайшей сберкассе.

XENUS начинает удивлять уже с самых первых моментов. "Пугающая" нелинейность прет буквально изо всех сторон, а разнообразие предоставленных квестов (как сюжетных, так и сторонних) приятно удивляет. Игрока кидают то в небо, то на воду, в одной из миссий придется даже сесть "за баранку" миниатюрного комплекса противовоздушной обороны. И это не говоря уже о том, что выполнение одной и той же задачи в "Точке Кипения" может достигаться самыми различными средствами: от применения грубой силы на каждом встречном NPC до бесшумного и скрытного проникновения в тыл противника с проведением последующей диверсионной деятельности. В крайнем случае, можно вообще никого не убивать, а зарабатывать на жизнь более мирным путем. Например, заниматься извозом различных грузов, грабить проходящих мимо людишек или же охотиться в местных джунглях на меха редких животных, которые потом можно продать за немалые для себя барыши. Благо, развитая система диалогов всегда располагает к конструктивному и полному разговору на интересующую вас тему.

Помимо упомянутых уже самолетов и моторных лодок, нашлось в игре место и обширному автопарку наземных средств передвижения. Машины все так же можно купить/продать, кое-где даже украсть. Правда, это не всегда удачное занятие, так как последние (угнанные) имеют досадную привычку дематериализоваться прямо у вас на глазах.

Все автомобили выполнены лишь с небольшим намеком на реально существующие. Однако и их игровые названия вполне адоптируемы. Король бездорожья "Хантер" явно косит под всем известный Хамер, кроха "Бета-Джульета" на пару с "Жигало" вызывают явственные ассоциации с продукцией российского автопрома, "Жигули", ну а говорящее уже само за себя "Запара" — явно "Запорожец". В качестве своеобразного бонуса разработчики приготовили даже несколько единиц гусеничной техники и миниатюрную подлодку.











Окончание на стр. 15

ОБЗОР

Juiced

Жанр игры: *аркадные гонки*
Разработчик игры: *Juice Games*
Издатель игры: *THQ Inc.*
Количество CD в оригинальной версии: *2*
Похожие игры: *серия NFS:U, Street Racing Syndikat*
Минимальные системные требования: *P-3 933, 256 Mb RAM, 32 Mb Video*
Рекомендуемые системные требования: *P-4 2,4 GHz, 1024 Mb RAM, 128 Mb Video.*

...Тонкая асфальтовая полоса прогибалась под тяжестью небесного водопада. Непогода разогнала людей по домам, и улицы опустели, полностью перейдя под покровительство стихии. Кипели огромными пузырями совершено холодные лужи, мелко тряслась листва на деревьях, и никому на километры вокруг не было дела до трех одиноких машин, замерших у предстартовой черты на одной из богом забытых городских улочек. Стекла у всех трех были затонированы дочерна, фары — выключены, и на то, что машины работают, указывали лишь два неочевидных фактора: чуть слышное из-за шума дождя урчание двигателей, и стелющийся по капотам пар.

Издалека донесся тоскливый бой городских часов — наступил полдень, и хронометр городской башни отбивал положенные двенадцать ударов. Первый же раскат пробудил к жизни дремлющие автомобили. Ослепительно вспыхнули три пары ксеноновых фар, тут же снизу "подключились" противотуманники, мокрый асфальт под днищем машин озарился разноцветным неоном, а из салонов понеслись неудержимые никакими стеклами басистые техно-ритмы. Раздавался новый удар — и корпуса машин вздрагивали, не в силах противостоять бешеным холостым оборотам. Сотни и сотни лошадиных сил под капотами автоО рвались на волю, и как только отзвучал последний удар часов, машины сорвались с места и под рев сжигаемых покрышек, орошая друг другу бока дождевой водой, устремились вниз по улице...

Заезд начался.





ведь уважение в Juiced — вторая наиболее значимая вещь.

Если в той же NFS:U прогресс игры исчислялся пройденными миссиями, то здесь картина выглядит совершенно по-иному. Вашей основной задачей является завоевание непреложного уважения всех действующих лиц. А поскольку каждый из них, в прямом смысле слова, личность, то и методы "решпектирования" каждого весьма разнятся. Универсальным действием, поднимающим столбик признания у всех игроков, является банальная победа в заезде. А вот то, насколько "уважат" вас коллеги, уже зависит от многих факторов. Один будет в восторге от внешнего вида вашей машины — и выразит это повышенным признанием. Другому понравится агрессивный стиль вождения — и он не постесняется это оценить. Третьему будут импонировать ваши способности "трюкачества" — и после финиша он накинет десяток-другой очков репутации сверху. А вот четвертый будет отнюдь не в восторге от того, что вы "опробовали" все стенки и бордюры на трассе, — и он начислит самый минимум репутации за небрежную езду. Стоит ли говорить, насколько сильно этот момент раз-



Вот и окончилась затяжная эпопея приключений, сопровождавших Juiced с самого начала работы над проектом. Пожалуй, самый известный на момент разработки конкурент детищу Electronic Arts пережил множество почти сериальных коллизий: смену команды разработчиков в самый разгар труда, долгие мытарства в поисках приемлемых ассигнований, переход "под крыло" нового издателя, выпуск двух разных демоверсий... Непростая судьба сложилась у Juiced, ох непростая. Скажем откровенно, случай в игровой индустрии не первый, но во многом показательный. И показательный в первую очередь тем, что результатом всех вышеназванных перипетий стал выход качественной, проработанной и в известной степени оригинальной игры. А ведь могло получиться совсем иначе — примеров неудачного развития событий куда больше. К счастью, Juiced оказалась исключением из печальной статистики, что делает разработчикам честь и славу. Очередная стритрейсерская история благополучно добралась до прилавков. Положа руку на сердце — ни в одной из доселе вышедших игр про стритрейсинг сюжета попросту не было. Ну не считать же таковыми куцые вставки-видеоролики, в которых очередная красотка предлагает вам заработать немного "кэшика", уделав на трассе очередного местного авторитета от мира форсированных движков? Поэтому и в Juice Games решили не изобретать велосипед, а по привычке выехать к вершинам хит-парадов на устойчивых четырех колесах.

Согласно классике жанра, подниматься по карьерному эскалатору нам придется с самых низов — а именно с той золотой поры, когда карманы еще не набиты хрустящим зеленым счастьем, а в гараже стоят сплошь серийные да подержанные автомобили. Проникновение в запретный мир безбашенных гонщиков происходит не менее привычным способом, зарекомендовавшим себя еще со времен фильма "Форсаж". Харизматичная донельзя личность безымянного главгероя по каким-то параметрам приглянулась одному из местных сорвиголов, после чего признанный экстремал предлагает нашему подопечному показать себя в деле. Тот, само собой, с честью выдерживает данное испытание, и вот уже перед игроком распахиваются ворота в мир быстрых машин, общественного признания и больших денег.

Формула гоночного счастья выглядит вполне ожидаемо: большой город, поделенный на многочисленные трассы, несколько стандартных видов соревнований, автомагазин, сервисный центр и восьмерка разномастных гонщиков, которым предстоит доказать собственное мастерство. Реализация этой формулы почти подчистую копирует идеи незабвенной NFS:U за номером 1. То бишь, город как таковой присутствует лишь в меню, в виде эдакого трехмерного архитектурного макета, а каждый гоночный трек является обособленной "миссией", проходить которую предстоит в отрыве от всех остальных. Увы, огромного, живущего своей собственной жизнью города, по которому можно перемещаться в поисках новых заданий, здесь нет. Зато есть кое-что другое.

Во-первых, наш молодой наездник в лучших традициях Бриджит Джонс ведет собственный дневник. Если быть более точным — органайзер, в котором весь год расписан по дням, и почти каждый день — это новый заезд. Конечно, все 365 в году колесить нереально, поэтому на неделе встречаются и "выходные", то бишь дни, на которые не назначено ни одного, даже самого завалящего соревнования. И вот как раз на этапе постижения календарных премудростей начинаются действительно любопытные ноу-хау. К примеру, на любой из "выходных" игрок может назначить свой собственный заезд, причем по любому приглянувшемуся ему виду соревнований. Создание собственного заезда стоит определенную сумму денег, и чем более продвинутые районы города вы пожелаете "обкатать", тем большей будет эта сумма. Кроме этого, соревнование можно организовать для определенного класса машин — таким образом, игрок выбирает себе соперников по возможностям, а также с учетом собственного наличного автопарка. Но даже если у вас в гараже всего одна захудалая машина, никто не помешает организовать заезд для сторонних игроков, а самому принять участие в качестве зрителя и сделать ставку на того, кто, по вашему мнению, наиболее заслуживает победы. Идеи тотализатора, заложенные в игру, — главная отличительная черта Juiced, которая в один присест выводит игру на уровень своих более именитых сородичей. На этой особенности определенно стоит задержать внимание.

Дело в том, что именно ставки наполняют Juiced той уникальностью, которая выделяет ее на фоне остальных стритрейсерских проектов. Ведь основной капитал в игре зарабатывается — вы не поверите — именно на выигрышах от удачно поставленных денег. Разумеется, все "сюжетные" заезды также приносят весьма неплохие гонорары, но на одних только официальных наградах многого не навоюешь. А вот, скажем, поспорив перед самой гонкой с каким-нибудь экстремалом на кругленькую сумму, можно даже не приходить к финишу первым, главное — обойти оппонента. И тогда ваш внутриигровой аккаунт мигом "растолстеет" на пяти-шестизначную цифру, которую вы потом с радостью потратите на свежие прибамбасы к любимому спорткару.

Помимо непосредственно заработка, ставки позволяют поднять авторитет перед коллегами по цеху. Приведу стандартный игровой пример: перед заездом вы заключаете пари с наиболее сильным (и "денежным") оппонентом. В левом нижнем углу указывается сумма, которую готов поставить на кон ваш конкурент. А вы берете — и легким движением руки повышаете эту сумму в полтора раза. В большинстве случаев, результатом таких манипуляций становится следующий монолог раздосадованного соперника: "Нет, чувак, это для меня слишком круто!" — и столбик его уважения к вашей персоне неотвратимо ползет вверх. А нообразит прохождение игры? Ведь максимально признание одних товарищей достигается относительно легко, тогда как других вам придется в буквальном смысле слова ублажать, подыгрывая их многочисленным стритрейсерским пристрастиям.

Помимо прогресса прохождения игры, репутация служит еще и катализатором того, насколько далеко готовы зайти оппоненты в отношениях с вами. Репутация на уровне плинтуса? Камрад даже в вашу сторону не посмотрит, не говоря уже про заключение пари. Но стоит чуть поднять собственный престиж в его глазах — и он уже охотно станет с вами на предстартовую черту. Еще несколько громких побед — и товарищ будет не прочь поучаствовать в pink slip-дуэли, победитель которой получает обе машины. И так далее, вплоть до полного обожания им вашей скромной персоны.

Отдельным классом соревнований стоят своеобразные "проверки на вшивость". После завоевания определенного авторитета на мобильный телефон нашего протеже поступает звоночек, с недвусмысленным предложением осуществить заезд с уникальным заданием. И должен вам сказать — здесь разработчики

дали фантазии разгуляться! Как вам понравится идея прохождения трека, в течение которого нельзя ни разу удариться об ограждения? А предложение достигнуть скорости в 100 миль/час за 10 секунд? Если вам и этого покажется мало — попробуйте проехать трек на время, не сбросив скорости ниже 60 миль/час — и вы поймете, что не все так просто в этом мире... Разнообразие действительно зашкаливает, причем — этот момент хочется отметить особо — данные миссии являются и самыми сложными в процессе прохождения. Некоторые трассы переигрываешь по десяток раз, судорожно колотишь по клавиатуре, выверяешь азот по капле — и все равно не вкладываешься в установленное время... Помянув про себя всю родню разработчиков вплоть до десятого колена, запускаешь трассу заново. Чего только не сделаешь в этой жизни ради общественного признания?

Пройдемся по количественным характеристикам игры. Непосредственно автомобилей довольно много — автопарк исчисляется десятками экземпляров, хотя до разнообразия второй NFS:U, Juiced все же немного не дотягивает. В лучших традициях жанра, имеется возможность



настроить внешний вид и "беговые" характеристики каждой машины. Однако, количественная реализация этих аспектов заметно уступает качественной. Бамперов и боковых юбок — всего-то по три-пять разновидностей на четырехколесную душу, механических усовершенствований — по три каждого вида, плюс уникальные прототипы, которых в магазине не купишь ни за какие деньги — их можно выиграть только в специальных заездах. Фары и зеркала вообще замене не подлежат, цвет тонировки не выбирается, красочных винилов до смешного мало... Зато как здорово реализована технология покраски автомобиля! Разработчики по полной задействовали технологии современных ускорителей, благодаря чему стало возможным окрашивание железного друга тремя слоями краски — базовым, металликом и перламутром. Грамотно скомбинировав все три слоя, на выходе можно получить красавицу, переливающуюся всеми цветами радуги! На радость себе — на зависть коллегам.

Автомобили "номинируются" по восьми категориям, зависящим от мощности движка, которая здесь измеряется в лошадиных силах. И если первый класс носит скромное наименование "до 200", то в восьмом оказываются настоящие монстры, достигающие чуть ли не 1000 полнокровных арабских скакунов! Также в процессе прохождения следует учитывать тот факт, что большинство сюжетных миссий заранее "расписаны" под определенный класс машин, поэтому если в вашем гараже не найдется требуемой "лошадки" — путь к этому заезду вам будет заказан. И не забывайте, что, устанавливая под капот своей любимицы турбонагнетатели, системы распределения топлива и прочие технологические навороты, вы неизбежно увеличиваете мощность, и как следствие — класс своего авто. Поэтому не делайте большие глаза, когда ранее доступная трасса окажется внезапно заблокированной — просто ваш жеребец уже перешел в следующую весовую категорию.

А вот и нововведение из разряда сомнительных — в Juiced существует понятие команды, в которую помимо вас могут войти еще трое персонажей. Нанимаются к вам они по мере роста вашего авторитета, и каждый из них обладает своим уровнем мастерства и собственной манерой вождения. Пользы от них чуть — проигнорировав предложения найма и оставшись в гордом одиночестве, вы просто окажетесь не допущенным к некоторым сюжетным гонкам, поэтому лучше все-таки команду "сколотить", благо денег товарищи не просят. А вот выставлять их на заезд я бы не советовал, хотя теоретически вы можете на каждую гонку усадить вместо себя компьютерного напарника. Плюсы такого решения — товарищи со временем повышают водительский скилл, причем их можно тренировать и на собственноручно организованных заездах. Минусы — пока они этот самый "скилл" не прокачают (а это — весьма затяжной процесс), раз за разом господа будут "сливать" каждую гонку. Да и какое удовольствие наблюдать, как оттюнингованную вами машину самым жестоким образом "убивают"? Никакого. Так что лучше берите бразды управления в свои руки — пенять будет не на кого.

Гонки проводятся по следующим категориям: Circuit — заезды по кругу, Point-to-Point — напоминает школьно-алгебраическое "из пункта А в пункт Б", Sprint на поверку оказывается заурядным dragracing'ом, а местный аналог Drift'а зовется громким именем Showoff. Как вы можете видеть, Juice Games несколько перетасовала понятия, из-за чего у опытных игроков в NFS:U поначалу может возникнуть легкая дезориентация. Впрочем, в процессе игры ситуация довольно быстро становится "на круги своя".

Пару слов стоит замолвить и о физике игры. Она, конечно же, аркадная до умиления и ни в коей мере не претендует на почетную награду имени Ньютона "Яблоком-по-голове", но есть у нее и свои сильные стороны. К примеру, столкновения с оппонентами и бордюрами реально влияют на поведение и внешний вид машины. И если после нескольких легких ударов вы всего-навсего станете свидетелями искореженных бамперов, то, продолжив методично околачивать боками груши, вы доиграетесь до совсем иных последствий. Вначале у вас вытечет весь запас азота, потом жеребец слегка потеряет в скорости, а напоследок полетит к чертям система гидроусиления руля, и машину станет очень неприятно вести в сторону. И даже если вы доедете на этой развалюхе до финиша — привести красотку в чувство будет стоить таких "условных" единиц, что вы еще не раз подумаете о перезагрузке. Поэтому будьте бдительны — лихачить здесь дозволяется, но до поры, до времени.

Из "физического" негатива в памяти остался только один момент — реализация управления заднеприводными автомобилями. По злой иронии судьбы, самые "лошадистые" тачки в игре — именно с задним приводом, а управлять этими малышками на скоростях за три сотни км, да еще и на дождливых трассах, — удовольствие для форменных мазохистов. Проще говоря, управление очень и очень неприветливое. Хорошо хоть, "читерствовать" разработчики не стали, так что у ваших компьютерных оппонентов на этих же машинах те же проблемы. И на том, как говорится, спасибо.

А вот графическое исполнение игры очень даже порадовало. Не хочется быть столь категоричным, но, по личным ощущениям, Juiced — визуально самая красивая аркада современности. "Дождливое" предисловие вынесено в заголовок статьи не просто так — любоваться тутошними "мокротами" можно до бесконечности. Наконец-то вторым шейдерам нашли достойное применение и в гоночных играх — влажные поверхности смотрятся потрясающе, капли адекватно скользят вверх по лобовому стеклу, а легкая смазанность картинки на больших скоростях служит завершающим штрихом неизвестного гейм-визажиста. Должен отметить, для первого проекта молодой команды разработчиков, результат более чем впечатляющий. Браво, Juice Games! Так держать.

5 6 7 **8** 9 10

Игре лишь самую малость не удалось дотянуться до уровня корифеев жанра. Самую-самую малость. И то — лишь в вопросах общей проработки всех составляющих и предрелизной шлифовке. Зато Juiced порадовала другим — наличием оригинальных идей в жанре, из которого оригинальность давно сбежала, весьма неплохой физикой, отличной "душевной" графикой, и самым главным качеством игр любого жанра — атмосферой. В этом мире бешеных скоростей, бурлящего адреналина и больших ставок каждый сможет найти что-то по своему вкусу. А найдя — вряд ли захочет расставаться с этой игрой до самых финальных титров.

Highcoaster

Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by

ОБЗОР

XENUS:

Точка Кипения

Окончание. Начало на стр. 13

Есть в XENUS'е еще одна значимая особенность — довольно "взрослый" для шутера подобного рода RPG-элемент. И исчисляется он не только возможностью улучшать/ухудшать взаимоотношения с фракциями, вести развернутое общение с любым проходящим мимо персонажем или затевать "аукцион" на куплю/продажу какого-нибудь предмета. Главной его особенностью является наличие всех ролевых характеристик с последующей их прокачкой, усовершенствованием и приобретением дополнительных навыков. Основных скиллов всего десять: сила, сонливость, умение торговаться, телосложение, владение холодным оружием, огнестрельным, перечислять все до конца не буду. Лишь упомяну, что прокачка их происходит по давно накатанной схеме, то бишь "от большего": чем больше используем какой-либо из вышеперечисленных навыков, тем более значимый имеем прирост опыта в нем. Далее становится понятным и присутствие в игре побочных предметов, таких как алкоголя, наркотиков, медпрепаратов и различных стабилизаторов. Все



они тем или иным образом влияют на самочувствие нашего героя, его привыкание и зависимость от них. В крайнем случае, если уж сильно захочется, то можно будет вырастить чуть ли не настоящего наркомана и алкоголика в одном лице, не дня не могущего прожить без "дозы" и рюмки текилы. Правда, такие перспективы, наверное, больше пугают, посему можно дать еще один полезный совет — вовремя и регулярно укладывать спать нашего подопечного в покоях местных гостиничных номеров. В противном же случае выносливость Сола будет просто никудышной, и лишь одна шальная пуля сможет нанести ощутимый для него урон.

Подобное разнообразие всевозможных вариантов первое время просто ошарашивает. Руки не знают, за что ухватиться, а ноги просто не могут устоять на месте — настолько все увлекает и манит к себе. Однако со временем приходит понимание того, что XENUS отнюдь не идеальная игра. Недоделанная и недодуманная, моментами вводящая в глубочайшее состояние гнева. Запустив ее в первый раз, даже и не думаешь о многогранности и глубине окружающего мира — вам просто не дают это сделать. Откуда не возьмись, на изображении появляются различные "артефакты", каждый раз пугающие своим изобилием, тупой AI материализует персов прямо у вас на глазах, которые буквально тонут в глубине мутных текстур. Крысы, снующие из угла в угол, предпочитают передвигаться по воздуху, а рыбы плавают по самому берегу. Управление техникой, в частности автомобилями, не выдерживает никакой критики. Машина постоянно не слушается управления: виртуальная педаль газа и тормоза самым неадекватным образом реагирует на наши команды, заставляя сбрасывать скорость в ближайшем кювете. А ведь расстояния в XENUS далеко не малых размеров и обойтись в таких условиях без "железного коня" проблематично. Раздражает и отсутствие действительно толковых апгрейдов для оружия. Разработчики, видимо, усмотрели вопиющую ненадобность в прицеле для СВД и глушителе для пистолета, зато "бесшумных" и "со смещенным центром тяжести" патронов в игре хоть отбавляй. И это только вершина айсберга. Если захотеть, то придраться можно практически ко всему. Однако что тогда останется от самой игры? От ее атмосферы и оригинального мира? Того, что восхвалялось большую часть этого рассказа? Мой вам совет: просто поиграйте в XENUS, стараясь при этом не придавать особого внимания всем перечисленным минусам и недостаткам. Процент того, что игра действительно придется вам по вкусу, все-таки очень и очень велик.

5 6 **7** 8 9 10

Сначала Xenus шокирует, потом — приятно удивляет, затем шокирует и удивляет одновременно, оставляя при этом игрока в полной растерянности от случившегося. Немыслимый калейдоскоп событий просто не дает времени на раздумья, а безумный мир Колумбии безоговорочно затягивает в свои сети. И все же будь авторы проекта внимательней к отдельным его моментам, "Точка Кипения" получила бы куда высший бал, однако многочисленные глюки не дадут сыграть с удовольствием.

Magot

ОБЗОР

Battlefield 2

Жанр: *FPS, online*
Разработчик: *Digital Illusions*
Издатель: *EA Games*
Похожие игры: *Battlefield 1942, Battlefield Vietnam, Wolfenstein: Enemy Territory, SW: Battlefront*
Количество дисков в оригинальной версии: *1DVD*
Минимальные требования: *1.7 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 2.3 GB Free Drive Space*
Рекомендуемые требования: *2.4 GHz, 1024 MB RAM, 256 MB VRAM, 2.3 GB Free Drive Space, Internet, Local Area Network*
Издатель в странах СНГ: *SoftClub*
Дата выхода локализованной версии: *Уже в продаже*

А зори здесь шумные

— Давай, плыви, Чапай, — еле слышно прошептал я и приник глазом к оптическому прицелу. В перекресте попала нелепо болтающаяся на волнах голова в каске. Нет, до нашего берега ты не доплывешь, Чапай. Нажал на курок. Пуля дзынькнула по каске и срикошетила в воду. Чапай заметался, но уже ничего нельзя было поделать. Посреди реки он представлял собой прекрасную мишень. Вторая пуля уже пошла точно в глаз. Я поставил в блокноте огрызком карандаша очередную черту. Что-то мне сегодня везет. Уже седьмой диверсант за последние пять минут пытается пройти именно в этом месте. Дырку от бублика вам, а не нашу артиллерию! Пока на посту стоит рядовой Lockust, ничего вы не получите! А мы как обстреливали, так и будем вас обстреливать! Увлекшись самовосхвалением, я пропустил подозрительное ворчание за спиной. Подозрительным оно было потому, что вся наша техника должна быть на передовой, а не охранять берега в глубоком тылу. Я даже не успел удивиться. Просто повернул голову и в последнюю секунду увидел, что на меня прет вражеский танк. Раздалось тихое "хрусь" и рядовой Lockust покинул это живописное место.

Только не думайте, что все выше написанное — отсебятина на тему. Было. Все было. И на берегу сидел, и диверсантов отстреливал, и ножом меня резали, и танки давали, да и сам я других давил и ножом резал. Вместе с нашей интернациональной командой, половина из которой ни бельмеса не понимала по-английски, а вторая говорила только на матерном английском, я прошел не одну битву. Не раз и не два я сидел в одиночку под опускающимся вражеским флагом, вешал взрывчатку на брюхо танка и кидался спасть раненных однополчан. Пожалуй, я не успел лишь научиться летать на вертолетах и самолетах. В остальном — воин на все руки и водила хоть куда.

Много, много времени я провел за Battlefield 2. И теперь могу со всей ответственностью заявить: "Да поседеют и отваляться мои молодецкие кудри, да посыплю я голову пеплом и буду неделю стоять на одной ноге, да расплавятся мои мозги и сдохнет любимая мышка по имени Logitech MX300, если Battlefield 2 не лучший мультиплеерный шутер современности". Надеюсь, я вас заинтриговал. Дальше будут факты, но сначала — немного истории.

Исторический опус

Серия Battlefield начала свое существование в 2002 году с выпуском Battlefield 1942. Хоть и эксплуатировала она поднадоевшую уже тогда тему Второй мировой, но неожиданно получила большую популярность, заставив Counter-Strike сильно подвинуться. Разработчики не стали перегружать игру реализмом, оставив все на уровне аркадного шутера, максимально упростили вождение техники и превратили мультиплеер в подобие UT'шного Domination, разбросав по карте несколько точек, за которые командам приходилось сражаться. Графика смотрелась очень приятно, и сервера трещали от восторженных пользователей. Эта игра не напрягала и не требовала филигранного владения мышкой. От нее получали удовольствие и профессионалы, и новички, впервые попавшие на поле боя.

Вышедшие аддоны лишь упрочили положение Battlefield 1942. Особенно интересен оказался Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII, закинувший в 1942 год кучу фантастических прибамбасов. Концепция отточена, отполирована и не раз опробована в деле за 4 года постоянной эксплуатации. Зачем экспериментировать и что-то менять, если можно просто пересадить всадника на нового коня, вручить ему пару блестящих наганов и отправить заниматься все тем же старым привычным делом?

На второй взгляд, Digital Illusions именно так и поступила, выпуская Battlefield 2. На мимолетный такой, ошибочный взгляд, отмечающий лишь количественные, но не качественные изменения. Первый же взгляд в это время гневно смотрел на доказательства того, что вторая часть Battlefield в чем-то оказалась хуже первой или повторила ее ошибки.

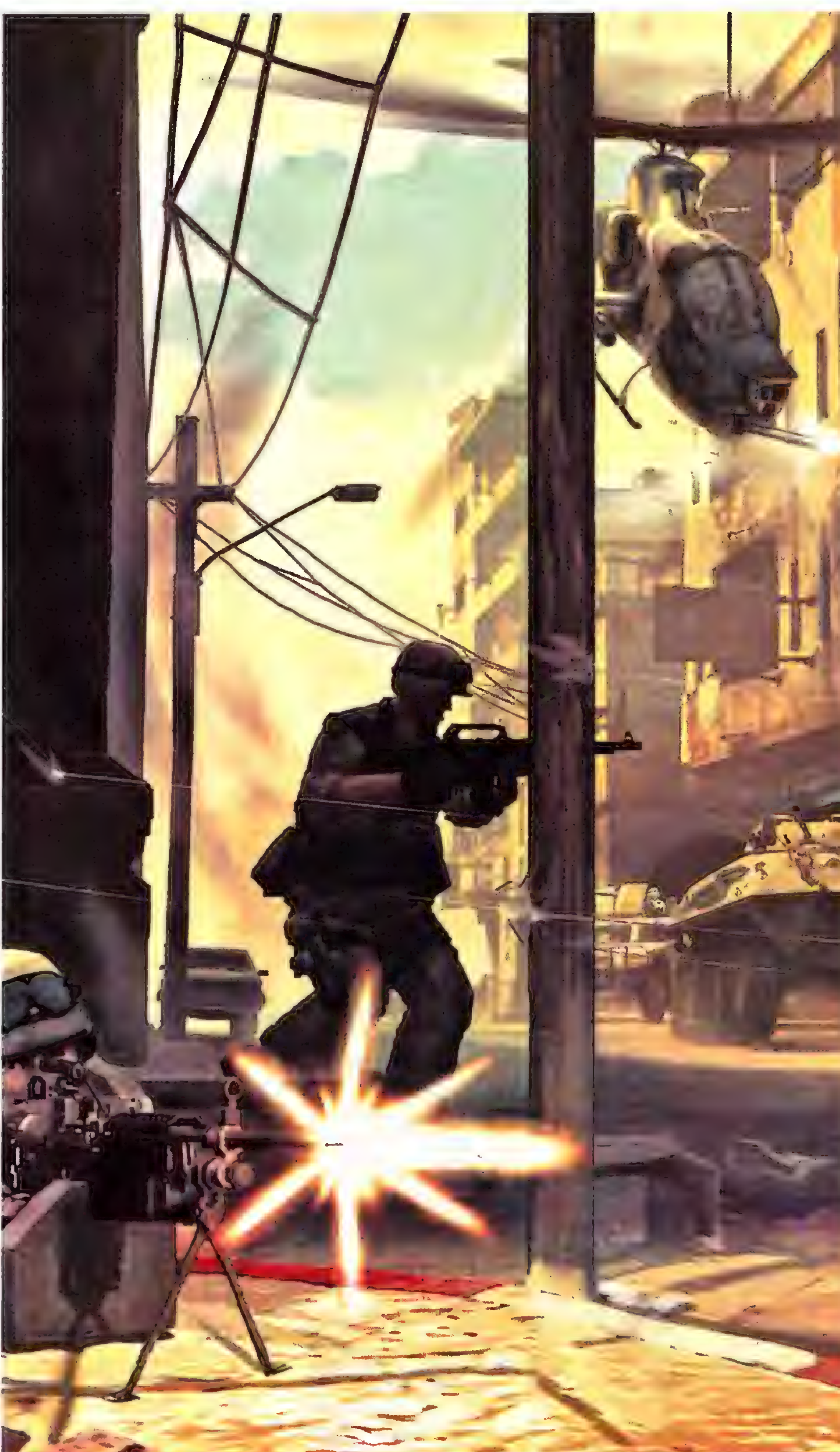
Battlebug 2

Для того чтобы завести и настроить Battlefield 2, пришлось разучить несколько новых задорных индейских танцев и провести немало времени в Интернете. Игра требует новейшие драйвера от производителя видеокарты и установки последней версии DirectX 9.0c. Иначе просто не запускается. Странно. Очень странно, ведь картинка, хоть и хороша, но отнюдь не революционна. Обладатели GeForce (от первого до Ti4200), можете помахать Battlefield 2 ручкой сразу. Для запуска ему надо видеокарта с поддержкой пиксельных шейдеров 1.4. Хоть и появился недавно самодельный патч, отключающий в игре шейдеры, но полученная картинка настолько ужасна, что от игры теряется всякое удовольствие.

Снова, как и в Battlefield 1942, пришлось столкнуться с "проблемой 60 Гц". Если у вас частота развертки в разрешении 800x600 форсирована через специальную утилиту и не равняется 60-ти, то игра точно также не загрузится.

Дальнейшие фокусы уже касаются настроек. Во-первых, разработчики забили на одиночную кампанию. Не полностью, но постарались сделать ее как можно менее съедобной. Собственно, вместо кампании мы имеем 10 карт, на которых можно сыграть с ботами. Хотите настроить количество противников и размер карты? Скрутите фигу и внимательно посмотрите на нее. Если все-таки невтерпеж и очень хочется, топайте в направлении файла "#\Battlefield 2\mods\bf2\AI\AIDefault.ai" и колдуйте ручками, изменяя параметры игры. Надоели длинные, не проматываемые ролики в начале загрузки? Переименовываем, но не удаляем (!) видеоролики в папке "#/Battlefield 2/mods/bf2/Movies". Захотели поиграть в разрешении 1280x1024? Запускайте игру с параметром "+szx 1280 +szy 1024". Имеете мощный компьютер и хотите увидеть Battlefield 2 во всей красе? Ну что ж, открывайте документ по имени "#/My Documents/Battlefield 2 Demo/Profiles/0001/Video.con" и начинайте баловаться с параметрами, учитывая, что значение 4 соответствует качеству графики Ultra (1 — low, 2 — Medium, 3 — High).

На этом наши приключения не заканчиваются. С настройкой управления также могут возникнуть непонятные сложности. К примеру, некоторые клавиши не желают переназначаться (они заняты под другую функцию, ви-ди-те-ли!), а иногда при этом занятии просто выбивает ошибку и игра падает на "Рабочий стол". Хотя, эта проблема уже в прошлом благодаря последнему патчу.



Спешили, шибко спешили разработчики. Кажется, мелочи, не имеющие ровно никакого отношения к игре. Но поначалу эти мелочи жутко раздражают. Это потом, когда настройка завершена и за игрой проведено больше недели, о них не вспоминаешь и просто наслаждаешься процессом, рассказывая друзьям за чашкой чая про забавные полевые случаи.

А те и рады уши развесить

— В Battlefield 2 побеждает лишь тот, кто знает историю, салаги. Только изучив славные подвиги наших предков, можно навесить себе на грудь кучу медалей и орденов.

— Но ведь играют же и простые люди так?

— Играют... Это пушечное мясо лишь под ногами бегает. За свою шкуру бояться, на линию фронта не идут, попрячутся со снайперскими винтовками и стреляют по вертолетам... идиоты.

— А что делают герои?

— Какие герои?

— Ну, такие герои, как ты.

— Салага, настоящие герои знают, что один солдат, пожертвовавший жизнью ради блага Родины, уже является героем. Вот, например, бегу я давеча закоулками, пытаюсь незаметно пробраться к врагу с тыла, чтобы больно укусить его за задницу. Вышел тихонечко на улицу, носом повел, прислушался. Шумит чего-то. На всякий случай спрятался. Танк едет. Смотрю, совсем рядом едет. Руку протяни — дотронешься. Ну, я и протянул руку, повесил на броню взрывчатку. Думаю, "сча жахну!" А танк возьми да остановись рядом. А сзади шаги чьи-то. Я ведь за линией фронта. Кругом враги. Других таких идио... героев, как я, у нас нет. Значит, точно враги. Достал я второй пакет взрывчатки, повесил рядом с первым и взорвал все к едрене фене. Герой? Герой.

— Ну, Марат Казей! Еще, еще расскажи про подвиги!

— Лечу я на вертолете. Хороший такой вертолет. Большой. Тяжелый. Я даже управлять им толком не умею. Так, взял поводить, пока другие не опередили. Лечу я, значит, смотрю на копошащихся муравьев снизу. Думаю, как бы это помочь своим. Привыкли мои руки к прикладу, а не штурвал тискать. Стрелять я научился, но как еще при этом попадать — загадка. И тут вижу — свежеиспеченная колонна движется: танк, самоходка и джип. Да не простые. В них еще народу набилось. Сидят себе под листами брони. Радуются. Ну, решил я, прощай молодость, да и пошел на сближение. Знатно вертолет екнулся в кучу. Ай знатно. Все вдребезги, взрывы, огонь — красотища.

— Ну, прям, как Гастелло!

— Вот я говорю, что историю вам братцы, учить надо. Не знал бы я про Гастелло и демок с ним не смотрел, точно б не додумался.

— А потом?

— А потом я оказался на ближайшей точке респавна, поднял за собой потерявших дух товарищей и ломанулись мы прямо на вражескую пулеметную установку. Я бежал первым. Пару пуль по мне чиркнули, сделал я еще пару шагов, облокотился о баррикаду... не успел — нашпиговали мне в грудь свинца.

— Ну, прям, как Матросов!

— Ну, прям, как последний дурак! Можно было и гранату из-за угла кинуть. Так нет же. Полез вперед, "круче нас только яйца" и все такое. И собой пожертвовал, и людей убили, и точку мы потеряли. Запомните, салаги, эту историю. Между героизмом и идиотизмом таки есть разница.

— А про героизм когда будет?









Электронный враг — тоже враг. Только глупый

И пока друзья на кухне внимают героическим рассказам, следует подробнее остановиться на одиночном режиме. Он, как ни странно, не плох. Если повозиться с настройками и выставить максимальную сложность, то вполне может сойти за заменитель онлайновых поединков. Примерно, как сусли заменяют сахар. Не так питательно, да и привкус остается противный, но за неимением последнего можно терпеть.

Боты стали сообразительнее и болтливее. Прыгают в машины, подбирают пассажиров, захватывают точки, умело перемещаются. Медики — лечат. Поддержка — дает патроны. Инженеры чинят технику. Однако, переписывая непутевые страницы первой части, бот за рулем ведет себя, как обезьяна с гранатой. Объезжать не умеет и очень любит давить коллег. Зато боты научились просить прощения за наезд. Это их растянутое "sorry" после "хрусь" здорово поднимает настроение. Если, конечно, "хрусь" делали не ваши косточки. На этой печальной ноте предлагаю забыть про одиночный режим и все минусы искусственного интеллекта. Мультиплейерные шутеры не за это любят и ценят. Итак, берем быка за рога.

"Он взял быка за рога" — надпись на могиле матадора

Для игры в Интернет необходим хороший, стабильный, "толстый" канал. Не посоветую какого-нибудь определенного провайдера, потому как не владею информацией, но могу сказать за себя: пользуюсь услугами CosmosTV — и играть более чем комфортно. Никаких лагов, или вылетов замечено не было. Пинг вообще не чувствуется. Во всяком случае, субъективно ощущения были те же самые, что и при игре с ботами. Хороший сетевой код, не предназначенный уже, правда, для dial-up. В час Battlefield 2 на больших картах (32x32) "кушает" 30 MB, что при нашем тарифе на трафик нельзя назвать дешевым удовольствием. Остается надеяться на светлое будущее и совесть провайдеров.

Тем не менее, когда игра загружается, становится понятно, зачем ей необходимо 1 ГБ оперативной памяти и хорошая видеокарта. Представленные 12 карт замечательны не только с точки зрения баланса. Каждая из них выдержана в своем собственном, неповторимом стиле и показывает такие планы, что игру можно смело рекомендовать в качестве генератора обоев для "Рабочего стола". Картинка очень естественно смотрится благодаря фототекстурам и повсеместному использованию шейдеров. И пусть вода здесь не так красива, как в Half-Life 2, а текстуры не такие четкие, километры открытых, скрупулезно выполненных пространств не могут не вызывать восторг даже у избалованных FarCry зрителей. Эти березки с трогательными маленькими пожелтевшими листочками, эти деревянные домики, слегка покосившиеся от времени, эти арабские улочки с их пылью и исцарапанными стенами. И, конечно же, это небо. Это красивое глубокое небо, подчеркивающее атмосферу и индивидуальность каждой карты.

От местности не отстают и модели воинов. Ладно вылепленные, тщательно прорисованные и анимированные. Виден каждый шов и любая складочка. Если на поясе висит сумка, то во время бега она обязательно будет болтаться из стороны в сторону. А роль постоянного допинга для глаз исполняет оружие в руках, перезарядка которого производится быстро, красиво и четко.

Но когда начинается бой, это отходит на второй план, и глаза упираются в месиво взрывов, огней, столбов дыма и разлетающегося в разные стороны песка. Стильно сделан эффект контузии. Взгляд размазывается, слышимость ухудшается, сердце стучит. Сразу приходится шлепаться на пузо и молиться, чтобы не увидели в таком невменяемом состоянии враги.

И тем не менее, Battlefield 2 не претендует на реалистичность. Физика нарочито аркадна, из трупов не льется кровь, да и умирают они, смешно подпрыгивая в воздух. Подсадив оппонента на мину, можно закинуть его взрывом высоко-высоко, радуя этим занятным зрелищем пролетающих мимо винтокрылов. С транспорта при ударе о стену снимается немного брони, а сесть за руль джипа можно за мгновение. Довелось увидеть забавное зрелище, когда танки не могли разъехаться на мосту, долго пихались, в конце концов один сорвался в пропасть и шлепнулся в воду. Ощущение было такое, что в воду упала не стальная многотонная махина, а кусок пенопласта такого же размера. К слову, в воде нельзя нырять и стрелять. Поэтому одиночные или, не дай бог, групповые заплывы часто чреваты (чем — читай начало статьи).

Благодаря отказу от реализма, Battlefield 2 сохранил и приумножил свою динамику, засунув слегка напомаженного с помощью Source неандертальца по имени Counter-Strike в каменные пещеры. Battlefield наконец-то оправдал свое название. Поле боя подразумевает войну. А война превращается в свалку без командиров. А у солдат теряется стимул без наград. А хорошие солдаты командирами ценятся на вес золота. В общем, знакомьтесь с новым распределением ролей.

Я хочу быть рыбкой, я хочу быть птичкой

В конфликте теперь принимает участие три воюющие стороны: американцы, арабы и китайцы. На одной карте могут сражаться, правда, две. Различие между ними заключается в оружии и технике. У кого-то сильнее одно, у кого-то удобней прицел в другом, у третьих броня на танке мощнее, но меньше повреждения и т.д. Все как всегда, когда речь заходит о различиях между сторонами-"расами". И точно так же без изменений осталась задача захватить все контрольные точки.

Другое дело, что количество доступных классов увеличилось по сравнению с Battlefield 1942. К слегка подобревшим на способности старичкам с говорящими именами (Sniper, Assault, Engineer, Medic, Anti-Tank) добавились диковинные Special Forces и Support. Последний вооружен здоровым пулеметом со смертельной точностью. Смертельна эта точность, правда, для своего обладателя, поскольку с таким диким разбросом во врага можно попасть только случайно. Зато Support, оправдывая свое название "поддержка", могут раздавать патроны коллегам. Боезапас в Battlefield 2 отнюдь не бесконечен, а пули выкидываются вместе с обоймой.

Special Forces я изначально посчитал этаким облегченным снайпером, героем для тех парней, что мнят себя диверсантами. Нож, пистолет с глушителем, автомат с повышенной точностью, связка гранат и мешок с C4 за плечами. Прокрался в тыл, установил пластик, взорвал что надо и затаился в укромном месте поблизости от флага (контрольной точки), отстреливая врагов и отсчитывая секунды до захвата. На самом же деле Special оказался одним из тех, что "танк на ходу остановит, и базу врага подорвет". Универсальным борцом с солдатней и техникой. C4 вполне достаточно, чтобы взорвать что угодно. Будь то джип или тяжелый танк. И главный плюс — нет никакой перезарядки. Навешал, отбежал подальше и "ба-бах!". Так, мне однажды удалось в одиночку отбить атаку на наш аванпост, бегая между строениями, заманивая технику, вешая на нее взрывчатку и поднимая в воздух не только ее, но и плетущуюся следом пехоту.

Из старой гвардии знакомых персонажей в опале остался лишь Sniper. Стреляет медленно, а кого-то убить с одного выстрела невозможно без тщательного прицеливания. А кто ж даст снайперу прицелиться? Помнится, сидел я на крыше и пытался кого-то убить, разглядывая через оптику пустую улицу после серии неудачных выстрелов. Вжик-вжик — уноси готовенького. За это время меня успели не только заметить, но и обойти, подойти сзади и прирезать. Перемещаются в Battlefield 2 люди быстро. Благо, научились ускоряться, пока полоска выносливости не закончится.

У Assault появился подствольный гранатомет, эффективный против пехоты, но почти бесполезный против техники. Engineer может ставить мины и ремонтировать самоходки своим здоровым гаечным ключом. Medic же, как следует из названия, лечит и реанимирует. Играя этим персонажем, надо иметь хорошие уши, чтобы ловить крик "меди-и-ик" умирающего. На все про все у полевого фельдшера остается 15 секунд. Но вместе с тем он вооружен неплохой пристрельной винтовкой, так что может и неплохо показать себя в бою. Последний класс — Anti-Tank — имеет гранатомет. Приятно, но он медленно перезаряжается.

Кроме этого, на точках респавна появляется всевозможная техника, а для облегчения обороны то тут, то там расставлены стационарные пулеметы и гранатометы. Хоть карт и 12, но, в зависимости от количества играющих, их размер увеличивается, отодвигая "мертвую зону" на несколько сотен метров дальше привычной по одиночному режиму линии. В дизайне карт, кстати, предусмотрено немало веселых трамплинчиков для катания на лодке и машине. Так что даже простая поездка может подарить изрядное удовольствие.

Чтобы стимулировать игроков всего мира на подвиги, в Battlefield 2 появилась адекватная система рейтингов и поощрений. В любой момент можно узнать, какое оружие кто предпочитает и из какого получается лучше убивать. Любимый класс, любимая карта, плюс еще куча подобной информации. И, конечно же, награды.

Если отличишься во время раунда, то на груди появится медаль, а на погонах засияет новая звезда. Приятно, но почти бесполезно. Зато на так называемых "ранговых" серверах уже получают неплохие бонусы за выдающуюся игру. Например, можно открыть альтернативное, более сильное оружие вместо имеющегося. Медали бывают разных видов и даются они за разные достижения. Так, медик получает бляху за успешное лечение своих напарников, а инженер — за ремонт техники. Стоит ли говорить, что такой бесхитростный способ является открытой дверью для бесчестного накручивания себе очков? Выстрелил в друга, полечил, выстрелил-полечил, выстрелил-полечил и т.д. Мартышкин труд, но за вечер можно неплохо подняться в рейтинге и перейти в высшую лигу — т.е. на сервер, где сидят проверенные и опытные игроки, а сражения протекают в совершенно ином темпе.

Сервера для новичков всегда остаются серверами для новичков и никогда не дадут прочувствовать всю силу и шарм Battlefield 2. В опытных руках эта игра превращается в самую настоящую стратегию в реальном времени. Управление живыми юнитами — что может быть привлекательнее?

Мы всего лишь пешки

Не удивляйтесь, что самое выдающееся нововведение Battlefield 2 я оставил напоследок. Оно придется ко двору лишь избранным, в то время как остальные будут носиться по карте, выполняя приказы более продвинутых товарищей. Как бы это непривычно ни звучало, но на самом деле война ведется не между солдатами, а между командирами — стратегами, нависнувшими над картой местности. Именно они отвечают за победу и больше никто.

За серьезную игру нечего садиться, не нацепив на голову наушники с микрофоном. Только так в процессе боя передается информация от руководства к подчиненным. При игре 32x32 каждый командир может разделить свою армию на несколько групп по пять или шесть человек, назначив в каждой по капралу. Именно с ними в будущем он будет держать связь. А капрал уже должен командовать попавшими в его лапы солдатами. Что делают другие группы — загадка. Почему командир направил туда — не обсуждается. Ему лучше знать, а от беспрекословного выполнения приказов зависит успех битвы. Командир — это мозг армии. Он отслеживает появление неприятеля на карте, сбрасывает ресурсы, указывает зоны обстрела артиллерии и расставляет нужных людей в нужных местах, ориентируясь на их рейтинг.

Для двух людей эта игра на самом деле превращается в стратегию, только на порядок превосходящую все виденное до этого. Впервые нам подарили возможность почувствовать, что значит управление живыми людьми, а не бездушными полигонами. Люди своенравны, но способны на подвиги. Опытный командир хорошо знает своих подчиненных, их любимые виды оружия и полученные апгрейды за заслуги перед отечеством. И игра, черт возьми, как никакая другая дает прочувствовать реальную атмосферу войны!

5 6 7 8 **9** 10

Battlefield 2 предлагает множество способов времяпрепровождения. Захотели побыть летчиком? Пожалуйста. Танкистом? Не вопрос. Солдатом? Да каким угодно. Надоело все? Марш на командный пост руководить своей армией. Захотелось потешить тщеславие? Можно часами любоваться на свои достижения и лелеять взглядом заслуженные медали. Эта игра легка в освоении, не требует собранности, весела и энергична. Но одновременно с этим глубока и разнообразна. Поэтому и любима.

Lockust

Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by

ОБЗОР

7 Sins

Разработчик: *Monte Cristo*
Издатель: *Digital Jesters*
Жанр: *simulation, arcade*
Количество CD в оригинальной версии: *2*
Похожие игры: *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, Playboy: The Mansion, Singles 2: Triple Trouble*
Минимальные требования: *800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 50 MB Free Drive Space*
Рекомендуемые требования: *1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 50 MB Free Drive Space*
Издатель в странах СНГ: *Акелла*
Название локализованной версии: *7 Sins*
Дата выхода локализованной версии: *уже в продаже*

Двигатель торговли

Давно известно, что обнаженная женская грудь может продать все, что угодно. Лучшего средства привлечения внимания платежеспособных самцов еще не придумано. Самый простой подход, который всегда работает безотказно. А если выходит игра, создатели которой прямо намекают на уклон в сторону эротики... А если они еще утверждают, что в ней будет ЭТО, то можно быть уверенным, что как минимум мужскую аудиторию они заинтриговали. И пусть обзоры ругают игру и так и этак. Все равно одноклеточные Singles 2: Triple Trouble и Playboy: The Mansion будут неплохо продаваться. А тем временем в полку симсо-подобных эростимуляторов прибыло, с чем вас и поздравляю.

Людей, что не в курсе, спешу успокоить. Это игра не по фильму Дэвида Финчера. Здесь нет маньяка, что наказывает свои жертвы за гордыню, зависть, чревоугодие, похоть, гнев, жадность и леность. Здесь этими грехами приходится активно заниматься, а потом отрабатывать хорошими поступками, чтобы заново наполнять копилку прелюбодеяний. Так уж устроен мир 7 Sins. Больше семи грехов совершить нельзя, но только через гадкие поступки выпускается из организма накопившийся за день пар. Почти любой активный предмет можно использовать как во благо душевному равновесию, так и на потребу своей черной душе. На полочке с дамским бельем можно навести порядок или, напротив, подхватить кружевные трусики, чтобы использовать их вместо носового платка. В холодильнике можно помыть дверцы или обожраться продуктами. А сон на рабочем месте чреват страшным кошмаром про то, как героя в стрингах преследуют хихикающие барышни.

Без комплексов

Как несложно догадаться, активная часть 7 Sins состоит из мини-игр. В противовес Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude разработчики 7 Sins на самом деле пытались добиться разнообразия. Где-то им это удалось — и "грешить" становится на самом деле увлекательно. Где-то перегнули палку — и приходится с лихорадочной злобой тискать клавиши "вверх", "вниз", "вправо", "влево". Тем не менее, игра приятно балует безбашенностью. Пока создатели Singles стыдливо прикрывали своих марионеток одеялом, а разработчики последнего Ларри вешали повсюду таблички Censored!, товарищи из Monte Cristo листали Кама Сутру, поигрывая в старенькие аркады. Результатом их усилий стала нормальная (для игры) реализация общеизвестного процесса, соответственно анимированная и сопровождаемая забавной мини-игрой. Блюстители морали и нравственности могут смахнуть пот со лба — наши герои занимаются сексом в привлекательном нижнем белье. И никаких голых полигонов.

Завязка 7 Sins проста. Наш герой в поисках славы и богатства приезжает в Эппл-Сити. Делать он толком ничего не умеет, зато смотрит на мир глуповатыми глазами, улыбается нагловатой ухмылкой и умело оттопыривает попу в присутствии противоположного пола. Телосложение нормальное, характер жульнический, привычки вредные. В общем, перед нами классический жигало, что за счет доверчивых одиноких дамочек будет делать свою головокружительную карьеру.

Симулятор дамского угодника

С каждой из "клиенток" приходится заниматься плотно, чтобы она добровольно рассталась с хрустящими банкнотами и согласилась провести вечерок в опочивальне героя. Найти подходящие темы для разговора, улучшить отношения, навешать на уши комплементов, увлечь в кабинку для переодевания, обнажить и... Впрочем, можно и без "и", но уж больно потешно это "и" выглядят.

В магазинчике, где приходится первоначально работать, клиенток немного, но хорошеньких еще меньше. Все больше страшненькие старушенции, которые не против того, чтобы развлечься с молодым словоохотливым парнишкой. Наш жигало готов на все (за деньги), но его психическое здоровье здорово страдает от общения с занудными бабульками. Дойдет полоска "стресса" до максимума — жди беды. Точно так же ничего хорошего не предвидится, если клиентки доведут оставшиеся показатели "раздражения" и "возбуждения" до финала. Пример, скажем, красавица какую-нибудь соблазнительную позу на диванчике, как от вида открывшегося зрелища у героя резко подскакивает гормональный уровень. Шлепнет она его ладошкой по лицу в ответ на домогательства — и ожесточится сердце нашего Казановы. И идет он срывать накопившуюся похоть и злость, разбивая морду вышибале и подсматривая за стройными ножками партнерши, "случайно" уронив вилку под стол. Все это, сами понимаете, сопровождается соответствующей забавной мини-игрой.

Флирт с девицами — главная суть 7 Sins. В магазине необходимо завоевывать женскую симпатию ради денег и бонусных очков, которые начисляются за облегчение дамского кошелька. Набрали 100 очков — добро пожаловать в следующую локацию. Карьера не стоит на месте, и из серого менеджера маленького магазинчика мы становимся участником "реалити-шоу". Цель — влюблять в себя цыпочек, увлекать в заставленную скрытыми видеокамерами квартиру и делать с ними всевозможные фокусы на потеху телезрителей. Уговорили сменить нижнее белье на более сексуальное? Уломали посидеть перед фотокамерой? Затащили в постель? За все это нас премируют очками, открывающими допуск к следующему веселому местечку.

А накопленные деньги мы потом будем дарить девицам за оказание разнообразных интимных услуг. И берут девочки не дешево, да.

Казанова

Интересно, виртуальный грех — это грех, или так, баловство? С одной стороны понятно, что грабеж средь бела дня в виртуальном магазине является лишь забавой. Но охватывающее игрока злорадство наводит на мысли о покаянии. А это уже подозрительно.

Начало игры ничего особенного собой не представляет. Да и нервы портят богатые, но стервозные и некрасивые женщины, из-за чего приходится слишком уж часто делать гадости, выныривая из поля зрения своего начальника. Приятно, что с каждым персонажем можно налаживать отношения, даже с коллегой по работе, не говоря уже о хозяине клуба, в котором и начинаются наши главные приключения. Танцевать с молодыми девицами несравнимо приятнее, чем зарабатывать деньги. Да и характеры разработчики постарались сделать разнообразными. Какие шутки вызывают зевоту у одной, могут рассмешить другую. Приходится постоянно менять местоположения, находя все новые и новые темы для разговоров и местечки поукромнее. Азартно. Чертовски азартно. Особенно когда дело доходит до отметки "страсть" и девушка решается на самые смелые поступки.

К сожалению, при имеющейся диалоговой системе, насыщенной забавными фразами и комментариями, наши персонажи общаются на классическом "птичьем" языке. Поэтому приходиться читать "представь, что ты оседлала дикого мустанга" и слушать невыразительное курлыканье. А ведь как это все можно было обыграть... Мечты-мечты. Аниматорам, кстати, тоже не мешало бы разнообразить движения наших героев и сделать их более плавными и динамичными. Хотя в целом неплохо.

Размазня

К сожалению, нам приходится иметь дело с кроссплатформером со всеми вытекающими последствиями для управления. Забудьте про удобный point'n'click от The Sims. Здесь приходится вооружаться клавиатурой, чтобы подбегать героем к активному предмету. Хоть и пытались привязать мышку к мини-играм, но получилось криво. Такое простое задание, как удерживать в поле зрения болтающийся предмет, лучше делать на клавиатуре из-за инертности грызуна. Зато разработчики "оторвались" на графике.

Бедность текстур и угловатость картинки они без всякого стеснения "заблюрили", полностью избавив нас от присутствия мелких деталей. Все как в тумане и это сильно бьет по глазам человеку, который привык к PC'шной четкости. Зато красочно, и свет соблазнительно играет на бархатистой коже наших "жертв", из-за чего со временем перестаешь обращать внимание на недостатки графического оформления. Кроме самого главного.

В самой игре нет опции управления antialiasing'ом, а форсировать его принудительно через настройки драйвера видеокарты не получается. Во всяком случае, на решениях от NVIDIA. Поэтому с "лесенками" придется смириться, как с неизбежным злом.











5 6 7 **8** 9 10

Digital Jesters придумали интересную концепцию. Играть хамоватым альфонсом, отрывающимся на неодушевленных предметах и завлекающим в укромные места дамочек, как минимум свежо и из-за этого необычно... Первые несколько часов. Потом приходится иметь дело с вереницей повторов простеньких мини-игр, а все разнообразие сводится к изменению места действия, моделей "клиенток" и добавлению парочки новых трюков. Тем не менее, интерес сохраняется, а каждое новое знакомство с виртуальной барышней вызывает новую волну влечения к этой потешной игре.

Lockust

ПРИСТАВКИ

Halo 2

Платформа: *Xbox*
Разработчик: *Bungie Studios*
Издатель: *Microsoft Game Studios*
Жанр: *FPS*
Похожие игры: *Halo*







Лучше поздно, чем никогда. Хоть Halo 2 и вышла еще в прошлом году, но до этого времени у нас не было возможности посмотреть и рассказать вам об этой замечательной игре, из-за которой многие люди и решились на покупку Xbox. Halo 2 поставила абсолютные рекорды продаж (2.5 млн. в первый же день — это не шутка) и готовится к переизданию на Xbox360. Давайте разберемся, что же это за грибочек такой, на который подсели поклонники коробки от дяди Билли.

Halo 2 — продолжение суперхита от Bungie, ставшего символом Xbox и эталоном консольных FPS. Такой невероятный успех Halo обеспечили в первую очередь неординарный эпический сюжет, замечательный AI и не прекращающийся ни на секунду драйв. Во вторую — миллионы Microsoft, затраченные на рекламную кампанию. В третью, сыгравшую на самом деле решающую роль, — неповторимый командный мультиплейер. И именно мультиплейер (а точнее, отсутствие поддержки оного через сервис Xbox Live), как ни странно, подтолкнул разработчиков к созданию новой части.

Первая Halo начиналась с атаки одного из военных кораблей Земли неизвестной ранее инопланетной расой Covenant (от англ. — договор). Ковенанты пытались захватить контроль над таинственным кольцом, которое люди назвали Halo (от англ. — ореол). Но стараниями войск землян и главного героя, киборга Master Chief (от англ. — самый главный), это кольцо было уничтожено.

История Halo 2 начинается после событий первой части. В начале мы становимся свидетелями дерзкой атаки инопланетными войсками правительственного корабля землян, на котором случайно оказывается Master Chief. Примерно в это же время перед ковенантовским советом предстает его "коллега", который признается виновным в провале операции по захвату Halo и приговаривается к наказанию. Таким образом, уже в начале разработчики дают понять, что мы станем свидетелями приключений не только Master Chief'а, но и его инопланетного антипода, бывшего руководителя операции по уничтожению человеческой расы. Все переходы от одного главного персонажа к другому оформлены красивейшими видеороликами на движке игры.

Если сюжет оригинального Halo был целостным, оставляя после себя лишь несколько формальных вопросов (например, как выглядит лицо Master Chief'а на самом деле), и рассказывал о борьбе с инопланетным нашествием на странной планете в форме кольца, то Halo 2 уже в большей степени посвящена именно ковенантам. Мы узнаем их внутренний уклад, ранговую систему, проникаемся к ним симпатией, но продолжаем воевать с ними. В отличие от консервативного оригинала, место действия постоянно меняется. Только мы бегали по огромному линкору, как уже вынуждены отбивать атаку на матушке-Земле, чтобы потом начать путешествие по другим планетам. История Halo 2 не оставляет за собой жирную точку. Скорее, серию маленьких многоточий, в лучших традициях небезызвестного сериала дедушки Лукаса. Так, чтобы поклонники с нетерпением ждали продолжение, которое гипотетически должно ответить на все вопросы и задать новые.

Заскучать в Halo 2 игрокам не придется. Ребята из Bungie предложили нам принять участие в массовых битвах на местной бронетехнике и некоторых летательных аппаратах, в классических shoot'em'up заданиях и даже в некотором подобии стелс-миссий. Вообще, геймплей в Halo 2 несколько изменился. По большому счету, это произошло из-за возможности держать в руках по две легкие пушки. С этим нововведением игра стала еще более динамичной и зрелищной.

Вместе с тем, два автомата в руках не являются панацеей от всех бед, поскольку в этом режиме нельзя бросать гранаты (что выправляют ситуацию намного проще и быстрее свинца и плазмы), а также лупить прикладом (второе оружие при этом автоматически пропадает). Как и следовало ожидать, в игре появилось новое оружие и транспорт, а старые модели научились новым трюкам. К примеру, Banshee запросто уходит в лихие виражи и уворачивается от несущегося снаряда с помощью сальто. Master Chief за прошедшие годы разучил один хитрый прием, который позволяет запрыгивать в машину врага и вышибать его из кресла пилота. А в качестве приятного бонуса поклонникам оригинала главный герой научился размахивать энергетическим мечом.

В роликах Halo 2 просто искрится отличными bump-mapping текстурами, динамическим освещением и тенями, а также новомодными визуальными эффектами вроде "живого меха". Также введена интересная система повреждения различной бронетехники: на кораблях рвется обшивка, вываливаются провода, микросхемы, сыплются искры и т.д. Жаль, правда, что на управляемость транспорта это никак не влияет, зато выглядит очень эффектно.

Зато внутриигровой дизайн уровней Halo 2 зачастую хромает на все свои конечности, оступается и скребет брюхом. Отвлекшись от яркой боевки, взгляд упирается в засилье прямых углов в невзрачном окружении. Местами дизайнеры выжимали из мощности консоли все соки, и игрок в этих местах восхищенно цокает языком. Однако в основном — просто убого. Надеть на Quake 2 ярких текстур — и то вышло бы красивее.

Разнообразие в игровой процесс вносит и новая физическая модель. Транспортные средства теперь двигаются гораздо более реалистично. В качестве демонстрации физики игры приведем пример: Master Chief стреляет из местного рокетлаунчера по несущемуся на него на полной скорости Ghost'у (легкий и быстроходный корабль ковенантов). Далее следует взрыв Ghost'а, который по инерции продолжает движение и припечатывает Chief'а к стенке насмерть.

Однако физика — это еще все. Значительной доработке подвергся и AI, считавшимся до этого лучшим. Эмоции ковенантов и союзников хлещут через край, заставляя игрока не раз улыбнуться. В процессе боя они грамотно используют окружение, прикрывают друг друга и бегут к пустующему транспорту. Хочется отметить, что аналога этому AI нет не то, что на консолях, но и на PC. Увы.

В конце все же хочется рассказать о недостатках Halo 2. Если вы не играли в первую часть, то разобраться в сюжете второй вам будет непросто, особенно из-за большого количества персонажей. Не порадует игроков и то, что сиквел оказался короче оригинала и продолжительность игры составляет всего десять часов. Но это уже, по большому счету, придирки.

Нельзя не забывать про то, что Halo 2 — это в первую очередь многопользовательская игра, и лишь потом — одиночная. Поругать сингл можно за ту же неравномерность. Слишком часто скука приходит на смену восторгу и на оборот. С другой стороны, множество режимов мультиплейера, улучшенная физика, возможность совместного прохождения, куча оружия/техники и вылизанный баланс — вот что такое Halo 2 на само деле.

5 6 7 8 9 **10**

Bungie Studios создали отличную игру с превосходным сюжетом и динамичным геймплеем, яркими и колоритными персонажами и неповторимой вселенной. Даже если вы закоренелый PC'шник, рекомендуется при возможности попробовать Halo 2, и тогда время, проведенное перед телевизором, пролетит для вас совершенно незаметно.

P.S. *Оценка 10 — предназначена Xbox'у, для которого многопользовательский режим Halo 2 является настоящей манной небесной. Выйди Halo 2 на PC — рассчитывать ему пришлось бы в лучшем случае на 9-ку (при условии значительной доработки).*

P.P.S. *Прошедшие годы плохо повлияли на нашего героя. Исчезла полоска здоровья и, если с него полностью сбить энергетическую броню, достаточно одного плевка, чтобы завалить прославленного киборга.*

Vovan Wave
(с комментариями Lockust'а)

КИНО

Голливуд наступает на пятки

Еще немного — и репутация всех более-менее достойных компьютерных игр окажется раздавленной под сапогами кинорежиссеров. Что поделаешь, из-за нехватки идей Голливуд сначала повыдергивал из комиксов популярных супер-героев, потом не таких популярных, а недавно и вовсе скатился до жено-кошки и сорви-головы. Пришел наш черед... Раскручивать новые бренды дорого, и еще неизвестно, как на это отреагирует публика. А у компьютерных игр уже сформирована своя аудитория, которая точно потянется лицезреть очередное кино-воплощение их любимых вселенных. "С них-то мы денежки и острижем", — думают наивные режиссеры.





Поначалу все тоже было прекрасно. Экранизация Mortal Kombat была вполне съедобной. Пухлые губки Анжелины Джоли позволили высидеть до конца обе части Tomb Rider. Да и Resident Evil запомнился благодаря дуэту Милы Йовович (короткая юбка, стройные ножки) и Мэрилин Мэнсон (заглавная музыкальная тема). Дальше, к сожалению, хуже.

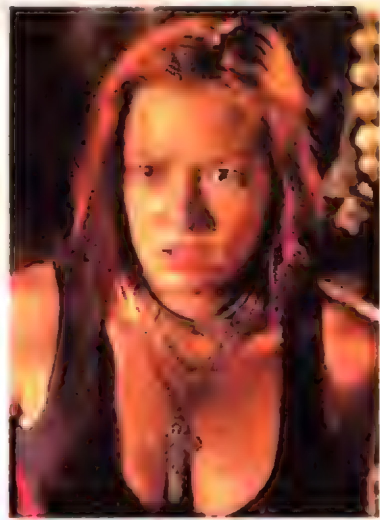
У кого не екнуло сердце от первых кадров DOOM movie? Кто верит в перспективность фильмов по BloodRayne, Splinter Cell, Silent Hill, Halo? Надежды оптимистов должны были рассосаться уже после Alone in the Dark, Alien vs Predator, House of the Dead. Последние же новости собираются довести до инфаркта поклонников American Mc'Gee's Alice, Hitman, Max Payne, Postal и Dungeon Siege.

Концептуальный экшен про девочку с холодными глазами от мастера абстрактного дизайна будет экранизировать режиссер "Техасской резни бензопилой". Это такой низкобюджетный фильм, пересказ которого как раз укладывается в название. Ремарка для наивных: пилили в нем не деревья. Сыграет же Алису миловидная **Сара Мишель Гелар**, отметившаяся в подростковом телесериале Buffy: the Vampire Slayer. Хоть и полюбилась Сара молодежи, демонстрируя всепобеждающую силу женских прелестей над плохо загримированной режиссерской бездарностью, но ... Кто-нибудь представляет ее в аккуратном платье до пят, белоснежном фартучке и огромным тесаком в руках? А если костюмер и напялит на нее этот "служебный наряд", то от Сары ничего не останется, кроме наивных глаз и курносого носика. Как вы понимаете, Баффи мы смотрели не ради этого, Алису представляли совсем не такой.



Культовый stealth action и симулятор убийцы по совместительству также не избегнет печальной участи. Мистера 47'го собирается сыграть мистер Риддик, больше известный нам под именем **Вин Дизель**. И дело даже не в том, что он не подходит по комплекции, и надо обладать богатым воображением, чтобы представить этого качка в накрахмаленном костюме с интеллигентным выражением на лице. Учитывая специфику актерского таланта Дизеля, закономерно, что играть парень сможет только на уровне сложности Mass Murderer. Professional и Silent Assassin не для него. Поэтому не удивляйтесь, если в "Hitman зе муви" вы увидите бегущего мужика в майке с двумя УЗИ в руках, укладывающего штабелями охранников очередной жертвы. А ведь мог и полезной деятельностью заняться. Посадить дерево, вырастить сына, сняться в следующей части "Хроник Риддика", дать денег Starbeeze Studious на новый проект про себя любимого. Мы бы только спасибо сказали. Ой, чует мое сердце, что вместо "Леона" мы будем вынуждены смотреть "Рэмбо: Первая кровь" вперемешку с "Матрица: Перезагрузка" (конечно же, режиссер не забудет столкнуть ораву клонов-ассасинов идентичными носами).





Всеми уважаемый Max Payne также планирует засветиться на экране. Кинематографичный шутер от третьего лица обещает стать заурядным боевиком про очередного "мстюна". Удивительно! Если у нас The Punisher считается непутевым клоном Макса, то кинорезензенты получили хорошую возможность отыграться за поруганную честь своего "Мстителя". Увы, но парень в черной кожаной куртке, двумя пистолетами в руках и десятками мафиози на горизонте — далеко не новая идея для Голливуда. Так же как и bullet time. Ах, вы верите в светлое будущее и полны оптимизма? А знаете ли вы, кто отвечает за Max Payne Movie? Продюсер Скотт Фей. Личность замечательна в первую очередь тем, что он не прославился ни одним из своих многочисленных фильмов за долгую карьеру. Неспроста для него история полицейского, потерявшего в одночасье семью, кажется верхом оригинальности и самобытности. Ну что ж, остается положить Макса в кому на несколько лет, снять все на черно-белую пленку, и получится замечательная пародия на "Город Греха", "Убить Билла" и всю серию боевиков Стивена Сигала.

И как же тут не вспомнить наше любимое пугало — Уве Бола. Этот парень не перестает удивлять своим упорством по низведению популярных игровых вселенных до уровня голливудского ширпотреба. Совсем недавно поклонники Alone in the Dark были вынуждены скрипеть зубами при просмотре одноименного фильма, чтобы потом присоединиться к группе разгневанных фанатов House of the Dead. А тем временем в стане BloodRayne уже готовятся к штурму особняка Уве. Бедняга. Вместо сексапильной девицы, с наслаждением вгрызающейся в горло фрицам, на экране будем мелькать обезумевшая мисс-экс-терминатор-3 **Кристианна Локен**, наряженная в какую-то непутевую хламиду и сжимающая в руках две алюминиевые хлеборезки. Придется ему походить в наряде Майкла Джексона (платок, очки, шляпа), чтобы случайно не быть узнанным устроившимся в засаде поклонником. Хотя, у Уве есть туз в рукаве!

Мастер трэша решил приманить к себе фанатов самой трэшевой игры. Вот тут-то, я уверен, любовь сложится. Не успели закончиться съемки BloodRayne, а Уве Бол уже пытается выкупить права на экранизацию... Postal. У вас округлились глаза и сбилось дыхание? Закономерно. Фильмы, в которых парень лопатой избивает прохожих и использует котов вместо глушителя, не часто встречаются. Бюджет получится мизерный (да и уйдет в основном на покупку домашних животных и на тяжбы с "зелеными"), а скандальная популярность — всеобъемлющей.

Тем не менее, это еще не все подарки от дорогого нашему сердцу Уве. Не сомневаюсь, эту статью читают и поклонники Dungeon Siege. Советую доставать носовые платки, дорогие мои, ибо пришла очередь и вашей любимицы. В 2006 году миру будет явлен фильм про борьбу простого труженика "сохи и косы" с многотысячными толпами демонов и многосотенными армиями захватчиков. Этакое средневековое переосмысление идей "Коммандос", помноженное на идиотизм "Рэмбо 3". Остается надеться, что Уве догадается дописать что-нибудь в сценарии после "у главного героя похищают семью, он идет ее спасать и дерется со всеми, кто встретится ему по пути". Хотя, зачем напрягаться. Можно ведь купить неплохих актеров, и он притащат своими именами хоть сколько-нибудь зрителей в кинотеатры. Так что роль фермера сыграет **Джейсон Стетхэм** ("Большой куш", "Перевозчик"), а помогать ему будут Рон Перлман ("Чужие 4: Воскрешение", "Хеллбой"), мисс-экс-терминатор-3 Кристианна Локен и другие.

Поклонников других серий прошу не злорадствовать. Сразу после съемок Dungeon Siege наш Уве примется за FarCry. Готовьтесь морально перед тем, как идти на премьеру боевика о противостоянии одиночки в гавайской рубахе и мутировавших обезьян.

Вместе с тем очень хочется верить, что из Silent Hill, Halo и DOOM получатся смотрибельные фильмы. Надеюсь, Konami, Bungie и id Software плотно контролируют процесс, чтобы не обидеть своих поклонников. Впрочем, мы все прекрасно знаем пословицу "потеряв голову, по волосам не плачут". За ними остается роль консультантов, к чьим советам прислушиваются "мудрые" режиссеры, но не всегда следуют.

А теперь рассмотрим радужные перспективы. Как известно, Голливуд был в восторге от Halo 2. И даже не от самой игры, а от ее продаж, побившей все известные рекорды. Если раньше игровая индустрия рассматривалась толстосумами как баловство и на разработку игрушек по фильмам выделялись мизерные бюджеты (отсюда и повсеместная серость таких проектов), то сейчас на "фабрике грез" увидели, что и с помощью видеоигр можно зарабатывать реальные деньги.

Мы становимся свидетелями интеграции двух видов развлечений. Игры выпускаются, как добавка к фильму. Фильмы выпускаются, как добавка к играм. Но если раньше превалировал первый процесс, то сейчас набирает все большие обороты второй. Однако, это совершенно разные стихии, которые плохо смешиваются. Тем более в условиях прущего вперед технологического прогресса. Кому будет интересен низкобюджетный фильм "по мотивам", если можно окунуться в игру с почти что фотореалистичной графикой, замечательным сюжетом и неограниченной свободой действий (намек на TES4: Oblivion и Gothic 3)? Такие попытки вызывают лишь раздражение, а плохие экранизации — отвращение.

Однако часто аудитории фильмов и игр не пересекаются, и киноманы вполне могут заинтересоваться проектом, которому посвящена только что посмотренная картина. Разработчики от этого только выигрывают, поэтому и дают свое согласие. Жаль только, что дают они его неосмотрительно, всяким бездарям вроде Уве Бола, которые способны лишь испортить светлое имя предшественника.

Lockust

ДЕТСКИЙ УГОЛОК

Kao the Kangaroo: Round 2

Жанр: *TPA / аркада*
Платформа: *PC, PS2, Xbox, GameCube, PSP*
Разработчик: *Tate Interactive*
Издатель в СНГ и локализация: *Руссобит-М и Game Factory Interactive*
Количество CD в оригинальной версии: *1*
Похожие игры: *Sonic Heroes, Shrek 2, Kao the Kangaroo, Rayman 3*
Минимальные требования: *Intel Pentium III\AMD 600 МГц, 128 Мб памяти, 3D-ускоритель с 32 Мб памяти*
Рекомендуемые требования: *Intel Pentium III\AMD 800 МГц, 256 Мб памяти, 3D-ускоритель с 32 Мб памяти*
Рекомендуемый возраст: *7-14 лет*





Редко-редко среди героев мультфильмов и игр появляется персонаж, способный пробиться в когорту лидеров игрового жанра. Ну как протиснуться простой австралийской зверушке между толстяком-водопроводчиком и ощетинившимся ежом? Только с кулаками. Итак, в правом углу ринга — кенгуренок Као, он пытается взять титул лидера аркад, и не дай вам Бог заступить ему дорогу.

На родном острове Као произошло несчастье: всех зверюшек страшный пират-браконьер собирается вывезти с постоянного места жительства, а главный герой угодил в ловушку, подстроенную браконьером, и не может ничем помешать ему. Но разве у такого отважного героя нет друзей? Конечно, есть! И помощь приходит в виде болтливого попугая, который и поведал Као всю коварность плана пирата, а заодно и освободил нашего героя для дальнейших подвигов и свершений.

Война и мир

Остановить героя и не дать ему освободить друзей мешают многочисленные враги. Среди противников замечены страшные "прямоходящие", к которым мы отнесем размахивающих своими огромными колотушками злобных гномов, пару рыболовов-охотников, спятившего мага, обходчика путей и пиратов. Не балуют хорошим и вежливым отношением к игроку и разные представители флоры и фауны: осы, скорпионы, пауки, мухоловки, дикобразы, даже пингвины перестали прятать в утесах свои жирные тушки. Обитатели воды тоже не отстают от желающих навредить Као: рыбы-ежи, крабы, пираньи и осьминог всячески вставляют палки в колеса и мешают кенгуренку добраться до клеток друзей.

Ну а после освобождения верные друзья — попугаи, бобры, бабочки, медвежата и черепашки — всегда рады помочь кенгуренку советом (иногда даже делом) и исполняют роль инструкторов на каждом новом игровом этапе, а доброе слово и хороший совет всегда пригодятся. Кто объяснит Као, что бумеранг лучше кидать в мягкие тела врагов, а бонус "ускорения" подбирать до того, как игрока нагонит лесной пожар, психованный снегоуборщик или разъяренный медведь?! А кто покажет правильные рычаги управления на моторной лодке, столь необходимой при спасении от пиратов или даст покататься сноуборд?! А правильный прицел для метательной шишки, сбивающей необходимые предметы, кто научит брать?! А кто на пеликана-перевозчика выведет?! Только они — спасенные и благодарные друзья.

Деньги любят счет

Золотые дукаты и кристаллы, разбросанные там и тут, наш парень в кедах заботливо собирает в котомочку, а не рассыпает на каждом перекрестке, как некоторые. Денежки необходимы для подкупа боцмана, который за символическую плату в 3000 дукатов готов провести нас на корабль браконьера. К слову сказать, на этот символический билет мы будем собирать почти всю игру. С кристаллами попроще — сии светящиеся пурпуром пирамидки нужны для взлома бонусных закромов острова, где Као вполне по силам участие в разных мини-играх.

Герои звезд с неба не хватают — они их выколачивают из врагов. Именно так от звезды к звезде Као копит на очередной, но вполне предсказуемый апгрейд своих умений. От классического двойного прыжка до передвижения по канатам с помощью собственных ушей. Кстати, кто сказал, что рожденный прыгать летать не должен? У древнегреческого Гермеса летающие сандалии, а у нас обе пары лап заняты, поэтому примерим летающий шлем.

Каким видит свой мир виртуальный кенгуру?

Красивым. С симпатичными сказочными пейзажами, качественными текстурами, немного угловатыми моделями персонажей, отличными спецэффектами (огонь на суше и подводный "черепаший" уровень заслуживают многократного вопля "браво"), плавной и красочной анимацией. Размахи и тычки гнома с колотушкой или попеременная атака небольшого роя ос, не говоря о нашем главном герое, — все их кульбиты, кувырки, подкаты, прыжки и удары с разворота могут уступить разве что комедийным боевикам с участием Джеки Чана. Только вот самый эффектный ракурс не всегда равен удобству играющего. Мало того, что постоянно нужно поправлять съезжающую куда-то вбок камеру, так в некоторых эпизодах игры нам и это не доступно, что приводит к геноциду десятков виртуальных кенгурят. Но умирать герой не собирается и оплошавшего игрока ожидает только новое прохождение с последнего чекпоинта-колокольчика.

Звуки на острове способны успокоить разъяренного и разбудить засыпающего. Мелодии неприхотливы, и кажется, что не блещут гениальностью, но каким-то волшебным образом у них получается погрузить нас в атмосферу настоящей сказки. Весело и смешно звучат голоса англоговорящих героев. Они шутят, хвастаются своими успехами, переживают за друзей. Надеюсь, локализованная версия принесет игровой аудитории не менее качественный по звучанию продукт.

5 6 7 **8** 9 10

Веселый и забавный герой, благородная цель и верные друзья, опасные, но комичные враги, увлекательный игровой процесс с незначительными огрехами в управлении, замечательной графикой и неплохим звуком — по-моему, вполне достаточно для хорошей аркады. А то, что герой еще не засветился на экране в каком-либо трехмерном мультфильме и еще не стал брендом игровой консоли или производителя компьютерных комплектующих — так это дело наживное, все у кенгуренка Као впереди.

Kreivuez

Диск предоставлен сетью магазинов "Лучшие игры для компьютера" на рынке "Динамо"

КИНО

Маска 2: Сын Маски

Название в оригинале: *Son of the Mask*
Жанр: *фантастика/комедия*
Режиссер: *Лорэнс Гутерман*
В ролях: *Джэми Кеннеди, Алан Камминг, Трэйлор Ховард, Боб Хоскинс, Кэл Пенн, Магда Жубански*
Копия: *хорошая экранка*
Озвучка: *русский дублированный*
Продолжительность: *85 минут*

Как узнать, что требуется для того, чтобы боги скандинавского пантеона сошли с Небес, зажгли звезду на ладони, стрельнули глазами в спутник и многое другое, что перевернет Мир с ног на голову? Достаточно посмотреть фильм Son of the Mask.



Действие происходит в 250 милях от города, в котором произошли события первой части. Кто ее видел, может вспомнить, что Маска Локи (сразу хочется напомнить, что Маска была создана скандинавским Богом Коварства Локи для того, чтобы сеять раздор среди людей, т.к. она высвобождала скрытые стороны души, наделяя существо, надевшее ее, божественными способностями) была выброшена в реку. И вот мы видим, как течение прибивает вышеупомянутую маску к берегу, где ее находит пес (который как две капли воды похож на песика из первой части) и относит своему хозяину — начинающему мультипликатору Тиму Эйвери (Джэми Кеннеди). Тому как раз не хватало маски для похода на вечеринку в честь праздника Хэллоуина. Надев ее, он становится зеленолицым супергероем с красными пластмассовыми волосами (зрелище еще то, я Вам скажу!) и переворачивает весь праздник с ног на голову. Через несколько дней после вечеринки жена сообщает Тиму "приятную для него" новость. У них будет ребенок! И действительно, через девять месяцев в семье мультипликатора рождается малыш с весьма необычными способностями... Возникает вопрос: "Где же Маска?". А Маску надевает пес, приревновавший своих хозяев к новому члену семьи, для того чтобы избавиться от "суперребенка". Их противоборство нам и предстоит лицезреть на протяжении большей части фильма. "Но их радость была бы неполной", если бы с Небес не спустился в поисках своей маски ее создатель — бог Локи (Алан Камминг)...



На этом сюжет заканчивается, а фильм становится похож на мультик для детей (благо, рисованные вставки тоже имеются в наличии), чем на "комедию для всей семьи". Игра актеров еле тянет на 7 (по десятибалльной шкале), а уж искрометного яркого юмора, которым мы наслаждались в первой части, здесь и не слышно. Шутки и приколы в основном взяты из мультиков Диснея 90-х годов. Основной упор делается на компьютерные спецэффекты и анимацию. Но даже в бочке дегтя можно найти ложку меда, которой в данном случае является компьютерная модель "пса в Маске" — такой запоминающейся мимики Вы еще не видели. А чего стоит "зверский оскал"... В итоге же получилась средненькая комедия для детей и тех взрослых, которые хотят окунуться в детство.

Сергей Дечко aka "Yue Tenshi"

ПОДРОБНОСТИ

Swat 4 — мультиплеерное руководство



Swat показал всему миру, каким должен быть настоящий симулятор спецназа. Прекрасные одиночные уровни, продуманная система управления напарниками, множество тактических возможностей и т.д. Но неотъемлемой частью "свата" является мультиплейер. Я уже вижу, как диалапщики собираются уныло пролистнуть эту страницу, но ОСТАНОВИТЕСЬ! Swat 4 отлично идет по модемному соединению: при коннекте в 46.6 kb/s пинг очень редко поднимается до 250.

Глава 1. Типы игры и стороны

Для начала познакомимся с типами игры, правилами и воюющими сторонами. Последние, к слову, оригинальностью не отличаются — на выбор даны полицейские Swat или Suspects (подозреваемые). Дело в другом — порой бывает тяжело отличить их друг от друга, особенно в темноте: модели почти идентичны, а идентификатором служит светящаяся полоса на спине — у полиции она синяя, а у террористов красная. Но зайти сзади получается далеко не всегда, и поэтому иногда с удивлением обнаруживаешь, как тебя расстреливает член твоей команды.

А вот правила как раз таки отличаются оригинальностью. Помните, на чем строился геймплей сингловой части Swat 4? Правильно, на задержании преступников. Так вот, в мультиплейере разработчики реализовали и этот факт. Именно поэтому кардинально изменилась система подсчета "фрагов". Теперь она строится следующим образом: за простое убийство врага вы получаете 1 фраг, а за задержание — 5. Так что не удивляйтесь, если обнаружите счет типа 4\60 явно не в свою пользу. Но вряд ли кто-нибудь захочет сдаваться без боя! — скажете вы — и будете правы. Существует только одно "но". От вашего желания/нежелания сдаваться не зависит ровным счетом ничего. Для ареста игроков применяется тот же самый метод, что и в одиночной кампании — спецредства. На нем мы остановимся позже, а сейчас рассмотрим принцип задержания.

В онлайн игре при попадании в вас из любого несмертельного оружия (к нему относятся также светошумовые и газовые гранаты) вы на время превращаетесь в эдакую тряпичную куклу — теряете способность двигаться и, частично, видеть. Пока вы находитесь в этом состоянии, враг бесстыдно защелкивает на ваших запястьях два железных браслета и получает вожделенные пять очков. Именно поэтому виртуальные "мясные" поединки превратились в осторожные передвижения с газовым баллончиком наперевес. А сейчас давайте разберемся с типами игр:

Barricaded Suspects (Штурм) — обычный Team DeathMatch. Создается две команды, цель — набрать больше фрагов, чем соперник. Для этого режима доступны все карты. Респавн обычно происходит каждые 5-10 секунд, отчего матч становится весьма динамичным. Единственное ограничение накладывается временем раунда. Как правило, это 15 минут. А через три раунда меняется карта.

Rapid Deployment (Чрезвычайная ситуация) — уже пооригинальней. На карте случайным образом разбрасывается от трех до пяти бомб, которые взорвутся через 10 минут. Задача команды SWAT — обезвредить все бомбы, пока те не сдетонировали.

Vip-escort (Охрана) — В этом режиме игры сватовцам предстоит сопровождать VIP до точки эвакуации. Ну а террористы всячески этому мешают. Надо сказать, что теперь охота на випа выглядит не как неорганизованная атака "вразнобой", а как слаженная и четко выверенная операция. Это получилось потому, что любая ошибка со стороны атакующих может стоить им жизни — важная персона может уничтожить всех нападающих даже глазом не моргнув. Надо сказать, что этот режим по совместительству является и самым динамичным.

Co-op (Совместная игра) — известный кооператив. В этом режиме доступны все карты. А в отличие от синглплейера, вся ваша группа состоит из живых людей, что добавляет динамики геймплею. Проблема в том, что кремниевый разум, который управляет террористами в этом действии, ну никак не идет в сравнение с реальными людьми, и поэтому совместное прохождение миссий превращается в обыкновенный "веселый тир".

Глава 2. Вооружение и спецсредства

Вы наверняка уже замечали, что игра располагает богатым арсеналом. Естественно, каждая "пушка" эффективна по-своему, и на разных картах в мультиплейере преимущество имеет различное вооружение. В этой главе разберем все плюсы и минусы каждого средства убиения и узнаем, какое оружие является самым эффективным в игре (да, да, есть и такое).

AK-47 — Я знаю, что вы сейчас подумали. Действительно, нашего любимого "калаша" в сингле не наблюдалось. Это произошло потому, что вооружить группу американских полицейских отечественного производства оружием было бы по меньшей мере абсурдно. Но в онлайне этот ствол присутствует и является весьма эффективным. Автомат Калашникова будет полезен в первую очередь при поддержке наступающей штурмовой группы с дальней и средней дистанции. Единственным недостатком является пресловутая отдача. Есть один очень важный совет — никогда, даже в самой запущенной ситуации не переключайтесь на автоматический режим. Рекомендуемая стрельба — по одному-двум патронам за очередь. У известного автомата имеется еще один довольно существенный недостаток: отсутствие встроенного фонарика. Иногда, при входе группы в темную комнату, вы рискуете зацепить своих, или, что еще хуже, вовсе не заметить врага. Но имеется и явное превосходство над другими автоматами — просто огромная убойная сила. Достаточно одного точного попадания в голову или грудь (даже защищенную тяжелым бронежилетом) врага, чтобы отправить неудачника к праотцам.

G-38 Sturmgewehr — это чудо немецкой мысли является полной противоположностью "калашу". Попасть во врага с дальних дистанций практически невозможно. Но на G-38 присутствует фонарик, который позволяет подсветить темное помещение до того, когда оттуда полетит боевая граната. Ну а главным плюсом данного оружия является возможность делать точные выстрелы в голову. Эффект при таком попадании получается похожим на ослепление светошумовой гранатой. Отдача у данного автомата все же выше среднего, но это совершенно не мешает прицеливанию. Экипироваться этим стволом следует в первую очередь штурмовикам. Вывод: действительно хорошее средство поражения целей на малых дистанциях.

UMP.45 — Ump, является почти полным аналогом G-38, но есть одно "но" — этот автомат проигрывает Sturmgewehr'у по всем параметрам. Как и G-38, UMP имеет фонарик и эффективен на близких дистанциях. А к недостаткам относится ошибочный просчет баллистики. Благодаря этому пули иногда рикошетят... от противника. Я несколько раз был свидетелем того, как пуля, летящая точно в голову врагу, отскакивала от нее и возвращалась ко мне на манер бумеранга. К слову, вышедший недавно патч исправил (но не до конца) это досадное недоразумение. Я советую использовать этот автомат, только если вы принципиально игнорируете G-38 Sturmgewehr. Ну а в остальном, ump оказался практически бесполезной игрушкой.

UZI Silenced — Вот еще один пример вооружения, которого не было в сигле Swat 4. В мультиплейере же узи представляет собой довольно опасное оружие на очень малых дистанциях. Вы, наверно, обратили внимание, что в названии притаилось странное слово silenced, что означает "бесшумный". Да, выстрелы из uzi практически бесшумны, а глушитель полностью убрал отдачу от стрельбы. Но не бывает бочки меда без ложки дегтя. На этот раз злую шутку сыграла дистанция поражения. Чтобы нанести хоть какой-нибудь вред противнику, выстрелы нужно производить чуть ли не в упор. Именно из-за этого недостатка в сети нечасто встретишь игрока, использующего это средство устранения. Плюс ко всему на узи отсутствует встроенный фонарик и невелика убойная сила. Впрочем, всяким "рэмбо" ствол может прийтись по душе.

MP-5 и **MP-5 Silenced** — Помните, в начале главы я упомянул о "самой эффективной пушке"? Имел я в виду именно MP-5. И вот почему. Во-первых, отдача. При стрельбе очередью ствол не уводит вверх, что способствует точному попаданию. Во-вторых, скорострельность — пять патронов в секунду, согласитесь, весьма высокий результат. В-третьих, дистанция применения — MP-5 отлично справляется со средними и дальними дистанциями, оставаясь также незаменимым вооружением на малых и самых маленьких расстояниях. Таким образом, штурмовик мгновенно может превратиться в отличного прикрывающего для наступающей команды.

M4A1 Colt Commando — Конечно, разработчики не забыли и любимую в народе "эмку". В спецназе некоторых стран предпочтение отдают именно этой модели оружия в основном благодаря убойной силе этого "гиганта инженерной мысли". Стоит упомянуть, что, так как M4 разрабатывался для нужд армии, эффективен на любых дистанциях, но при этом обладает весьма малым боезапасом (25 патронов). За универсальность применения приходится платить также невысокой скорострельностью и большой отдачей. Этот ствол в онлайне, как мне кажется, использовать не рекомендуется.

Shotgun — Мы подобрались к самому вкусному — дробовикам и иже с ними. Первый из них отличается некоей безликостью. На самом же деле, часто можно увидеть игроков, которые устраивают кровавые битвы, используя именно эту модель. Давайте разберемся, почему. В обойме этого оружия помещается 8 разрывных патронов, а дистанция поражения варьируется между средней и малой. Единственный недостаток заключается в том, что перезарядка осуществляется очень медленно — по одному патрону. Фанатам Rainbow Six это покажется знакомым. А вот теперь посудите сами: мы получаем игрушку, способную поражать цели на средних и малых расстояниях, при этом наносить втрое больший вред за один выстрел, чем AK-47. Поэтому очень рекомендую.

Less Lethal Shotgun — яркий пример так называемого "мирного" оружия. Less Lethal Shotgun является полным аналогом предыдущего Shotgun'а, но патроны заменены на боеприпасы несмертельного действия. Убить кого-либо из него просто невозможно, но задержания с применением этого шотгана становятся делом легким и приятным. Рекомендую в комбинации с ним всегда брать что-то из боевого.

Paintball Marker — интересный представитель местного арсенала. Пейнтбольный маркер стреляет шариками с едким газом и также является "мирным" спецсредством. В обойме помещается 200 шариков. Для полного дезориентирования врага советую выстрелить в него как минимум 30-ю шарами. Скорострельность способствует быстрому аресту. В общем, отличное средство для задержания.

Colt 1911 Pistol — пришла очередь пистолетов и шокеров. Первым номером идет наш старый знакомый по имени Colt 1911. Эта модель применяется в мультиплере в основном VIP'ами и теми, у кого закончился боезапас основного оружия. Кольт отлично сочетает в себе высокую убойную силу, точность и скорострельность. Наш выбор.

9MM Glock — Старый добрый глок. Но здесь, на мой взгляд, его возможности немного занизили. При попадании в голову врага (даже защищенную шлемом) хватает одного выстрела, но в туловище приходится выстреливать полторы обоймы. В мультиплейере glock практически бесполезен.

Colt Cobra — Вы искали самую убойную пушку среди пистолетов? Вот и она! Кобра это уже не просто пистолет, а настоящий револьвер, а его убойная сила выше всяких похвал. Кольт преспокойно пробивает железные двери/каски/бронежилеты/черепа и бронированные стекла. Из недостатков стоит выделить невысокую скорострельность, небольшой боезапас (6 патронов) и перезарядку... о, боже... по одному патрону.

Taser Gun — Самый интересный экземпляр. Это скорее не пистолет, а шокер, выстреливающий двумя электродами. Но все же его эффективность в мультиплейере под большим вопросом, потому что в нем находится всего один заряд, и после каждого выстрела его необходимо перезаряжать.

Глава 3. SWAT 4 FAQ

в: Почему при подсоединении к некоторым серверам выдается "CD-key authetication Failed", а при коннекте к другим все нормально?

о: Эх, товарищ! Небось пиратка у вас. Дело вот в чем: некоторые сервера крэкнутые, а некоторые защищенные. Соответственно на взломанные сервера вас с пиратским серийным ключом пустят, а на защищенные — нет.

в: Почему у меня не отображается список серверов в Интернете? Галочка в пункте "показывать инет сервера" стоит.

о: Просто выключите свой брандмауэр и файрвол.

в: Почему при создании моего серера на GameSpy меня не видят товарищи?

о: Ваш провайдер использует внутренний IP или у вас включен файрвол.

в: почему у меня не ставится патч 1.1 для US версии. Говорит о "неправильном языке игры". У меня английская версия.

о: Вам нужен патч не для американской (US) версии, а для версии английской (UK).

в: При каком пинге можно полноценно и практически без лагов играть в Swat 4?

о: Полноценно и без лагов можно играть при пинге от 50 до 300.

в: Почему при коннекте на сервера мой пинг доходит до 999?

о: фирменный глюк движка. Не волнуйтесь о нем и начинайте раунд. Через несколько секунд пинг снизится до своего реального значения.

в: Где можно достать античитерскую программу для Swat 4?

о: Патч 1.1 уже имеет встроенную античитерскую програмку.

в: Как писать тексты в чате команды разными цветами?

о: перед сообщением ставим тег [c=XXXXff], где указываем цвет.

A.R.T.S

КРЕАТИВ

Изменение текстур GTA: San Andreas

С выходом San Andreas на нас обрушился целый шквал нововведений. В том числе и возможность переодеваться. Конечно, одежды в магазинах San Andreas хватает, но многие захотят одеть CJ в одежду, на свой вкус своими руками или сделать копию одежды, в которой ходят сами. В этом деле поможет данная статья.

Для создания своих собственных дизайнов одежды в GTA: San Andreas вам потребуется:

1. Программа TXD Workshop v3.5 (скачать можно отсюда — http://www.gtatools.com/pafiledb/uploads/txdworkshop.rar)

2. Программа IMG Tool 2.0 (ее скачать можно здесь — http://www.gta4.ovl.ru/PaFileDB/pafiledb.php?action=file&id=1067)

3. Более-менее продвинутый графический редактор, например Adobe Photoshop.

4. Умение рисовать (если хочешь нанести свой неповторимый рисунок).

Сам процесс создания своих дизайнов одежды довольно прост. Сначала запускаем IMG Tools 2.0. Те, кто хоть раз устанавливал вручную машины в Vice City, должны узнать эту программу. Ее интерфейс со времен Vice City нисколько не изменился.

С помощью IMG Tools открываем файл player.img из директории models (лежит в каталоге с игрой) и находим там текстуру нужной одежды (например, простой белой футболки из магазина Бинко — tshirtwhite.txd).



Далее выбираем Commands/Extract (Ctrl + E) и извлекаем эту текстуру к себе на винчестер. После чего при помощи TXD Workshop открываем извлеченную текстуру (Open TXD), нажимаем кнопку Extract и извлекаем ее в виде графического файла (извлекать лучше в TGA).

Открывав полученную картинку при помощи Photoshop'a или другого графического редактора, разрисовываем ее на свой вкус. Расскажу, как сделать футболку, например, с логотипом BP.

Левая часть картинки отвечает за лицевую сторону футболки, а правая — за тыльную. Итак, рисуем буквы BP (можно отсканировать титульный лист любого номера, скопировать буква "B" и "P" и потом соединить их). Наносим полученный логотип на левую сторону рисунка. Можно разнообразить футболку и нанести рисунок еще и на тыльную сторону. Как это сделать, думаю, уже понятно.

Когда картинка будет готова, запускаем TXD Workshop и опять открываем файл, извлеченный при помощи IMG Tool. Жмем кнопку Import и выбирем свою картинку, измененную в Photoshop.

Теперь жмем Save TXD, вновь открываем IMG Tool и находим тот txd-файл, который извлекли. Удалим его и вставим свой.

Все — новая футболка готова! Таким образом можно изменить не только всю одежду в штате, но и татуировки, и еще много чего.

Белоусов Олег
aviatorgamer@tut.by

КОДЫ

GTA: San Andreas

Вводите коды во время игры (не нажимать на паузу). Не сохраняйте игру с активными кодами.

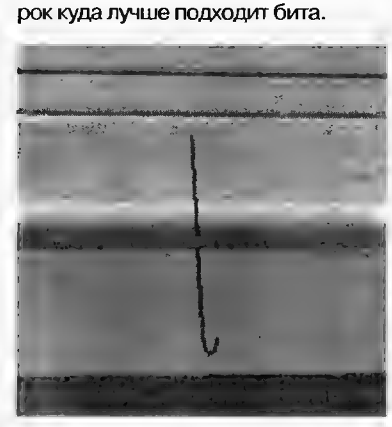
AEDUWNV — вы не знаете слова "голод"
AEZAKMI — вас никогда не поймают
AFPHULTL — тема ниндзи.
AFSNMSMW — лодки летают.
AFZLLQLL — солнечная погода.
AGBDLCID — получить монстра.
AIWPRTON — появляется "Rhino".
AIYPWZQP — у вас парашют.
AJLOJYQY — люди бьют друг дружку клюшками для гольфа.
AKJJYGLC — появляется "Quad".
ALNSFMZO — облачная погода.
AMOMHRER — появляется "Tanker Truck".
AQTBCODX — появляется "Romero".
ASBHGRB — повсюду Элвисы.
ASNAEB — убрать уровень преступности.
AUIFRVQS — дождливая погода.
BAGOWPG — Have a bounty on your head.
BAGUVIX — god mod.
BEKKNQV — к вам сбегаются все девушки.
BGKGTJH — на улицах SA только дешевые машины.
BGLUAWML — вооруженные люди атакуют вас.
BIFBUZZ — контроль над улицами.
BMTPWHR — все машины и люди из сельской местности.
BSXSGGC — машины отлетают при столкновении.
BTCDBCB — толстый.
CFVFGMJ — туманная погода.
CIKGCGX — вечеринка на пляже.
COXEFGU — на всех машинах установлена закись азота.
CPKTNWT — взорвать все машины.
CQZIJMB — появляется "Bloodring Banger".
CWJXUOC — буран.
EEGCYXT — появляется "Dozer".
EHIBXQS — вы самый сексуальный парень.
FOOOXFT — все вооружены.
FVTMNBZ — все машины из сельской местности.
GUSNHDE — на улицах SA только дорогие машины.
HESOYAM — жизни, броня, $250.000.
IAVENJQ — мега-удар.
ICIKPYH — очень солнечная погода.
IOJUFZN — Riot-режим.
IOWDLAC — много машин на дороге.
JCNRUAD — разбить и взорвать.
JHJOECW — большие прыжки машин — как у репперов.
JQNTDMH — появляется "Rancher".
JUMPJET — появляется Hydra.
JYSDSOD — качок.
KGGGDKP — появляется Vortex Hovercraft.
KJKSZPJ — набор оружия 2, для профессионалов.
KRIJEBR — появляется "Stretch".
KVGYZQK — худой.
LFGMHAL — мега прыжки.
LIYOAAY — медленная игра.
LJSPQK — все звездочки.
LLQPFBN — мало машин на дороге.
LXGIWYL — набор оружия 1, для любителей.
MGHXYRM — гроза.
MROEMZH — члены вашей банды повсюду.
MUNASEF — режим адреналина.
NCSGDAG — вы лучший стрелок.
OFVIAC — оранжевое небо 21:00.
OGXSDAG — максимальный респект.
OHDUDE — появляется "Hunter".
OSRBLHH — повысить уровень преступности на 2 звездочки.
OUIQDMW — полное наведение оружия в машине.
PDNEJOH — появляется "Racecar".
PGGOMOY — идеальное управление.
PPGWJHT — быстрая игра.
PRIEBJ — клоунская тема.
RIPAZHA — летающие машины.
RZHSUEW — появляется "Caddy".
SJMAHPE — вербовка любого (9mm).
SZCMAWO — суицид.
THGLOJ — сокращенное движение.
UBHYZHQ — появляется "Trashmaster".
URKQSRK — появляется "Stunt Plane".
UZUMYMW — набор оружия 3, для психов.
VKYPQCF — во всех такси появляется закись азота.
VPJTQWV — появляется "Racecar 2".
VQIMAHA — вы лучший гонщик.
WANRLTW — неограниченное количество патронов, без перезарядок.
XICWMD — невидимые машины.
XJVSNAJ — полночь.
YECGAA — у вас ДжетПАК.
YLTEICZ — агрессивные водители.
YSOHNUL — быстрые часы.
ZEIIVG — светофоры всегда зеленые.
ZSOXFSQ — вербовка любого (с гранотометом).

EASTER EGGS

GTA: San Andreas

Как и любая игра серии GTA, San Andreas удивляет не только отменным геймплеем, но еще и огромным количеством секретов и приколов. Конечно, юмор у ребят из Rockstar Games весьма своеобразный, но многим он придется по душе. Здесь я хочу привести те секреты и приколы, которые я нашел во время путешествий по штату San Andreas, а также дать несколько советов.

1. В игре есть оружие под названием трость. Оно редкое и найти его можно за буквами Vinewood в Лос Сантосе или на маленькой площади в Сан Фиерро (возле отеля). Правда, оружие это очень слабое — для разборок куда лучше подходит бита.



2. С помощью камеры можно фотографировать не только окружающих, но и самого себя. Для этого нанимаем любого члена своей банды, выбираем камеру, подходим к нанятому бандиту и нажимаем TAB.

3. Rockstar не был бы собой, если бы не поглумился над другими играми. Первый подкол мы можем наблюдать в миссии, где нужно украсть книгу рифм. Там один охранник играет на приставке и возмущается неуклюжестью некого Таннера. Если кто не в курсе, то Таннер — герой всех игр серии Driver от Reflections. Второй прикол можно найти в миссии, где требуется угнать бензовоз. Там на стекле есть надпись "MAX PANE". Нетрудно догадаться, на какую игру эта пародия. Во многих местах Лос Сантоса (например, возле Unity Station) можно встретить плакат с надписью: "Get rid of old rubbish. fast! TRUE GRIME: street cleaners" — естественно пародия на GTA-клон True Crime: Streets of L.A.

4. В Лос Сантосе на одном из небоскребов и в Сан Фиерро на мосту Gant можно встретить таблички с надписью: "There are no Easter Eggs up here. Go away". А рядом с мостом есть плакат с надписью: "Актуальная информация о мосте, высота 159.7м, 16000 полигонов, длина 600 метров, на диске модель занимает 1,27 Мб".

5. В San Andreas есть много персонажей из других игр Rockstar. Их можно увидеть не только в заставках перед миссиями, но и во время прогулок по штату. Например, в магазине Zero PC продаются игрушечные Томми Версетти, Ланс Ванс из Vice City и Кэш из Manhunt. Еще там можно увидеть диски с GTA Vice city и Manhunt. А в баре "Десять зеленых бутылок" висит плакат с изображением Кэша.

6. В San Andreas, как и в Vice City, можно изменять размер луны, стреляя в нее из снайперки. А ночью в небе, если кто не заметил, можно увидеть созвездие Rockstar North (ее логотип), созвездие Большой Медведицы и Полярную звезду.

7. В Лас Вентурасе можно увидеть гигантские изображения Авери Каннингтона и Кенди Сакс.

8. В районе Santa Maria beach в Лос Сантосе есть надпись SON OF BEACH (сын пляжа), а ниже T-Shirts "n" shit (от перевода я воздержусь).



И таких фраз в San Andreas найдется очень много.

9. В районе каменного графства (в пригороде Лас Вентураса) есть таверна "Lil Prob", в ней — комната с картой НЛО. Там отмечены точки на карте SA (наверное, места, где можно встретить НЛО).

10. В аэропорту Лас Вентураса в самом большом ангаре стоит огромный самолет. Самое классное — на нем можно полетать.

11. На западе от Лос Сантоса есть скала, которая называется Northstar Rock. Ничего не напоминает?

12. В магазинах можно увидеть мороженое "Cherry Popper". Именно такое мороженое продавал Томми Версетти.

13. В особняке Mad Dog'a можно найти очки ночного видения и тепловизор.

14. Уже в начале игры можно обнаружить халявное оружие. Например, на крыше дома Свита лежит TEC9, под мостом рядом с домом Райдера — кастет, а за домом Райдера находится лопата, за вторым домом слева от дома Свита — пистолет.

15. Недалеко от горы Чилиад есть призрачный Глендеил. Придите на это место и немного подождите — через секунд десять подъедет Глендеил. Весь секрет в том, что он едет без водителя!

16. В Лас-Вентурасе имеется казино под названием Старфиш (так назывался один из островов в Vice city) и отель VROCK (такое радио было в Vice city).

17. Просматривая текстуры игры, я заметил, что файлы splash1.txd, splash2.txd и splash3.txd из папки models/txd/ не что иное, как загрузочные картинки из Vice city. Интересно, зачем они там?

18. В San Andreas есть множество площадок для игры в баскетбол. Чтобы поиграть в него, нужно найти площадку с лежащим на ней мячом (например, рядом с домом Свита). Если площадка большая, то можно включить забавную мини-игру. Каркнуть нужно будет забрасывать мячи в корзину с разных точек площадки.

19. В San Andreas даже присутствуют соревнования по бегу, плаванию и езде на велосипеде. Скромный намек на их существования можно получить во всех спортзалах штата. Там висят плакаты, на которых указывается дата и место их проведения. Чтобы принять участие, нужно прийти в выходные дни на пляж Santa Maria (там еще недалеко от места старта можно купить дом). С плохим навыком владения велосипедом вас к соревнованию не допустят. Соревнования довольно сложные, так что прежде чем принять в них участие, советую прокачать навык велоезды, выносливость и мускулы.

20. Помните спрятанные вещи, которые вам нужно было искать в Vice City? Так вот в Гантоне недалеко от дома Карла есть здание с большой статуей спрятанного пакета на крыше.

21. В эфире радио WCTR можно услышать много интересных вещей. Например, дискуссии о творчестве Мэд Дога, разбирательства по делу Темпенни и Пулаcски и даже о первом за последние 30 лет ограблении казино Калигулы. А слушая радио X, можно услышать группу Love Fist (ту самую из Vice City).

22. В миссии на территории военной базы (там нужно украсть Jet Pack), в подземной части есть кабинеты. В одном из таких кабинетов на столе лежит... ломик из Half-Life.

23. В здании планирования в Лас Вентурас есть план казино Rockstar, который находится около плана казино Калигулы (его в одной из миссий нужно фотографировать).

Конечно, это далеко не все приколы, которые есть в San Andreas, но я думаю, что другие вы попробуете найти сами.

Белоусов Олег
aviatorgamer@tut.by

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Выбираем игровой компьютер

Свершилось! Наконец-то вы собрались поменять старую рухлядь, на которой без тормозов бегал лишь Digger, на современный, мощный игровой компьютер. Или обезумев от бесконечных трат на клубы (и до горькой редьки надоев своими визитами друзьям с компьютерами), вы наконец-таки решили приобрести вашу первую "машину". А может, присматриваетесь к железкам-кандидатам на апгрейд? Так или иначе, временным ориентиром в постоянно меняющемся море конфигураций и железок станут статьи данной серии.

Эх, хорошо приставочникам: приобрел раз в пять лет консоль и наслаждайся. Знай только игры да всякие бонусные фишки по желанию докупай. С компьютерами дело обстоит заковыристее: дабы иметь возможность насладиться новыми играми в полной мере, каждый год-два нужно тратить на апгрейд сотни долларов... Само собой, с такими скоростями прогресса (сегодня купил, завтра — уже неактуально) вышедшая более двух лет назад моя статья "Покупаем игровой компьютер" (N2-3'2003) на аналогичную тему уже безнадежно устарела. Но вопросы типа "подскажите конфигурацию", "посоветуйте вариант апгрейда" и им подобные продолжают поступать постоянно. А раз тема, так сказать, "животрепещет", то назрела необходимость в еще одном материале о старой, как весь компьютерный мир, проблеме. Тем более что летнее время способствует апгрейду: цены ниже, да и "предосеннего бума", когда из-за дикого спроса ничего и нигде за разумные деньги не достать, нет в помине. Можно развалиться в теньке и спокойно по прайсам изучать обстановку на рынке. Ну, или эту статью.

Само собой, для игроков, постоянно следящих за непрекращающейся "железной" эволюцией и ориентирующихся в нынешних системных требованиях, данная проблема и проблемой-то не является. Однако таких людей, как показывает практика, немного. Мало также тех, кто умеет эффективно работать с информацией, выуживая крупицы полезных знаний из форумных свалок и тонн полурекламных обзоров... Нескромно де-факто приписывая себя к их числу, в данном материале постараюсь подробно рассказать об игровом компьютере в своем видении и понимании. Наиболее удачные (по моему мнению) конфигурации, компоненты и их основные характеристики, б/у устройства, разгон, тенденции, дополнительные устройства, полезные ссылки — информацию обо всем этом вы найдете здесь. Из-за большого объема он будет разбит на несколько частей, но, надеюсь, за эти месяцы информация в каждой из них устареет не так уж безнадежно.

Несмотря на то, что я старался быть максимально объективным, рекомендуя те или иные марки и продукты, прошу не принимать мои слова как нечто безоговорочное — вкусы разнятся. Опыт разнится. Разнятся и модели использования техники. Кроме того, примите за аксиому, что перед покупкой (дабы в оной потом не разочароваться), придется прошуштировать огромное количество информации (форумы, статьи, мнения друзей), чтобы сделать правильный выбор. Рынок компьютерных комплектующих — очень динамичен; практически еженедельно меняются цены, появляются новые модели и прочая и прочая. Поэтому, если вы не готовы доверить деликатный (я бы даже сказал, немного интимный) вопрос выбора частей своего компьютера постороннему человеку, будьте готовы к осознанию и анализу больших объемов данных.

И еще парочка вводных замечаний. Данная статья посвящена выбору наилучших новых компонентов для настольного игрового компьютера. При этом подразумевается, что такой компьютер может использоваться не только в качестве игровой платформы, но и как домашний мультимедийный центр с соответствующими возможностями. Требования к домашнему компьютеру? Надежность, функциональность, компактность и сравнительно невысокая цена — я однозначно постараюсь ориентироваться на них в данной статье.

Но прежде чем перейти к обсуждению новых компьютеров и комплектующих, несомненно, стоит немного остановиться на

Б/У

Если ваши финансовые возможности сильно ограничены (читай — "кошелек [почти] пуст"), есть смысл крепко задуматься над покупкой бывшего в употреблении компьютера (целиком или по комплектующим). При некоторой доли везения и серьезном подходе к выбору, вы сможете сильно сэкономить, при этом получив вполне качественное устройство. Конечно, не "новое" и в большинстве случаев без гарантии, но селяви — за все приходится платить (или, как в этом случае, не платить;). По большому счету, физический износ высокотехнологичных устройств — довольно медленный процесс (особенно, если в их составе нет движущихся частей — например, как у модулей памяти), поэтому за них не стоит сильно волноваться. Бракованная деталь "умерла" бы уже в первые месяцы, а то и дни эксплуатации. Раз прожила несколько лет/месяцев до момента продажи — все с ней должно быть в порядке (если хозяин, конечно, не ставил над устройством жестоких опытов по разгону и т.п.). Может оказаться, конечно, что как раз таки по причине проблем и глюков хозяин спешит сбыть некогда милую сердцу хай-тек игрушку. Вывод? Надо держать ухо востро и по возможности оговаривать процедуру возврата денег в случае проблем (обычно двух-трех дней на тестирование хватает).

Как покупать? Все просто. Берете свежую "КГ"/"КВ", заходите на onliner.by и bu.kosht.com, выбираете подходящие предложения и звоните, звоните, звоните... Рекомендую не связываться с "б/у" в одиночку, особенно — если слабо разбираетесь в предмете. Возьмите с собой знакомого более-менее опытного компьютерщика, который не забудет перед покупкой тщательно изучить кристалл Athlon-а на предмет сколов, запустить NokiaMonitorTest при проверке монитора и отличить PC2100 модуль памяти от PC3200...

Впрочем, если успешно минуете все подводные камни при покупке б/у аппаратуры, то доберетесь до запрятанных в глубинах сокровищ: а именно — компьютеров и комплектующих по очень милым ценам. Однако без крайней необходимости советую не покупать "с рук" следующее:

• **Жесткие диски** — мало ли, что с ним проделывал хозяин. Даже если на диске нет бэдов и S.M.A.R.T. выглядит пристойно, далеко не факт, что винчестер не прикажет долго жить уже через месяц — когда, конечно, и деньги будет уже не вернуть, и по гарантии не поменять. HDD — слишком важная часть компьютера, чтобы приобретать его с рук (за исключением покупки у хороших, проверенных людей). Можно купить с рук по дешевке "винчестер-дискету", но вот главный диск, по моему глубокому убеждению, нужно брать обязательно новый, от проверенного производителя и с максимальной гарантией.

• **Монитор** — старые ЭЛТшки (а именно их чаще всего продают в "б/у" варианте), конечно, дешевы, но электроника там, как правило, слабая (следствие — невысокие частоты обновления экрана на стандартных разрешениях), трубка — подсевшая, а запас яркости повергает в крайнее уныние. Понимаю весь соблазн приобретения 19"-21" б/у монитора дешевле новенькой "семнацки", но все равно рекомендую тщательно взвесить все за и против. Монитор меняется нечасто, и лучше брать его с хорошим "запасом прочности", современными характеристиками, надежной гарантией...

• **Оптические приводы** — скажу вам по секрету, среди них обычно продаются либо крайне морально устаревшие устройства (к примеру, сейчас нет никакого резона покупать обычный CD-ROM), либо приводы с изъянами, нередко — весьма серьезными. Если шум и перегрев еще можно терпеть (стиснув зубы), то проблемы с чтением хороших носителей, отсутствие возможности чтения (пере)записываемых DVD и тому подобное не стоит 5-10 сэкономленных условно-зеленых единиц.

• **Блоки питания** — опять-таки, от хорошей жизни БП редко меняют. А ведь от качества реализации БП напрямую зависит жизнь и здоровье остальных размещающихся в корпусе компонентов ПК: процессора, материнской платы, видеокарты, оптических приводов, памяти, жесткого диска... Я бы не стал рисковать и покупать с рук блок питания, особенно — от малоизвестных производителей (а также от "грандов" типа JNC).

И еще раз о бывшем в употреблении оборудовании: настоятельно рекомендую связываться с "б/у" только в том случае, если хорошо знаете предмет или у вас имеются опытные знакомые, готовые помочь с выбором и покупкой.

Конфигуратор

В данном разделе я представляю на ваш суд четыре типовые конфигурации домашнего игрового компьютера. Это будут полностью новые системы (без б/у компонентов) в четырех ценовых диапазонах: до 500, до 800, до 1100 и до 1400 у.е. Сами понимаете, что наиболее мощный — наиболее дорогой. Сразу предупреждаю: данные конфигурации являются частью *моей личной и ни на что не претендующей* точки зрения. Я исходил из того, какой бы компьютер собрал себе на заданную сумму. Что из этого получилось — смотрите в таблицах.

Я заранее согласен со всеми вашими дельными и не очень предложениями, типа "поменять AMD на Intel, а WD — на Seagate" и т.д. Если вы можете предложить собственные заметно отличающиеся конфигурации за такие же деньги (при сопоставимой общей производительности) — милости прошу, мой электронный адрес указан в конце статьи. Вступать в споры "что чего круче" — не намерен; напоминаю также, что нижеуказанные конфигурации приведены исключительно в справочных целях, они не являются рекламой тех или иных производителей, а также торговых марок. При указании цен я ориентировался на предложения второй половины июля (2005 года) с kosht.com и прайсы крупных минских фирм.

Немного общих замечаний: я старался "гнаться" за скоростью и минимальной ценой; в тех случаях, когда это, на мой взгляд, было критично, во главу угла ставилась надежность. Именно поэтому я предлагаю использовать жесткие диски Western Digital (достаточно надежны и Seagate Barracuda, но к WD у меня личная симпатия) и корпуса с БП от InWin. Все предлагаемые системы базируются на процессорах AMD, как обеспечивающих отличную скорость в играх при невысокой цене. Кулеры для процессора — либо GlacialTech, либо "боксовые" (они довольно эффективны и недороги). Впрочем, никто не может помешать вам купить "голый" (а не "боксовый") процессор и взять к нему для охлаждения, например, GlacialTech Igloo 7200... Конфигурации строятся на системных платах Epox — функциональных и обладающих хорошим разгонным потенциалом (о разгоне — в следующей части материала) устройствах. Лично я не сталкивался с какими бы то ни было проблемами у Epox-ов, но в последнее время участились случаи возврата плат Epox по гарантии из-за проблем с качеством. Однако я считаю, что они есть следствие очутившейся в наших краях бракованной партии. Если желаете перестраховаться — можете выбрать платы, например, от DFI или Gigabyte в таком же ценовом диапазоне и на тех же чипсетах. Видеокарты, как видите, разные, но, опять-таки, оптимальные в своих стоимостных категориях. Память я выбирал по максимуму: оригинальный Samsung с гарантированной скоростью и надежностью. Впрочем, можно взять и модули подешевле — очень вероятно, что они также будут хорошо работать (только с разгоном могут быть проблемы). Что касается оптических приводов, то, на мой взгляд, тут оптимальным вариантом из недорогих является сочетание (CD-RW+)DVD-ROM Sony и DVD-RW NEC (3540, 3520) — к нему надо, по мере толщины кошелька, стремиться. И, наконец — о мониторах. Я питаю искреннюю симпатию к продукции Samsung в этом направлении (особенно — ЭЛТ), а Samsung SyncMaster 959NF до сих пор считаю идеалом среди недорогих ЭЛТ-мониторов. К сожалению, эти расчудесные устройства (959NF) с конца прошлого года официально к нам не завозятся, но предложение их пока стабильно — похоже, распродают запасы... Если этой модели в продаже найти не удастся, обратите внимание на 17" ЖК-мониторы сопоставимой стоимости: они не столь "универсальны", как ЭЛТ (за хорошим ЭЛТ-монитором можно с одинаковым успехом и кино смотреть, и в игры играть, и в AutoCAD проектировать, и графикой заниматься, и тексты набирать), но технологии их производства, равно как и потребительские качества, — совершенствуются, а цены — падают. Остальные комплектующие можно варьировать по собственному усмотрению, но и рекомендованные мной варианты вполне достойны внимания.

Комментарии по каждой модели:

Бюджетный компьютер — за меньшие деньги, нежели 500 вечнозеленых, по моему глубокому убеждению, что-то достойное на новых компонентах собрать невозможно. Если исхитряться с б/у — возможно, но полностью новую систему — нет. Потому что в таком случае придется идти на серьезные компромиссы и впоследствии огромные деньги отдавать на апгрейд... Что же касается данной "бюджетной" конфигурации, то она показывает неплохую производительность: такой компьютер будет успешно крутить кино и запускать не слишком требовательные игры (из последних — GTA: SA, Койо-

Таблица 1: Конфигурации игровых компьютеров

Тип компьютера	Бюджетный (до 500 у.е.)		Средний (до 800 у.е.)		Мощный (до 1100 у.е.)		Сверхмощный (до 1400 у.е.)	
	Устройство	Цена	Устройство	Цена	Устройство	Цена	Устройство	Цена
Процессор	AMD Sempron 2400 SocketA	60	AMD Sempron 2600 SocketA	67	AMD Sempron 2600 Socket 754 BOX (Palermo)	78	AMD Athlon64 3000 Socket 939 BOX (Venice)	180
Кулер	GlacialTech Igloo 2420	5	GlacialTech Igloo 2461	8	В комплекте с процессором	0	В комплекте с процессором	0
Материнская плата	Epox EP-8KRAI-X (KT600)	50	EPOX EP-8RDA3I (nForce2 Ultra 400)	63	Epox EP-8KDA3J (nForce3-250)	86	Epox EP-9NPAJ (nForce 4)	115
Монитор	Samsung SyncMaster 795MB 17"	160	Samsung SyncMaster 997MB 19"	262	Samsung SyncMaster 959NF 19"	300	Samsung SyncMaster 959NF 19"	300
Память	256 MB DDR Samsung PC3200	30	2x256 MB DDR Samsung PC3200	60	2x512 GB DDR Samsung PC3200	120	2x512 GB DDR Samsung PC3200	120
Жесткий диск	Samsung SP0411C 40GB SATA	46	Western Digital 800JB 80GB ATA	64	Western Digital 2000JD 200GB SATA	109	Western Digital 2500JB 250GB SATA	121
Видеокарта	Nvidia GeForce FX 5200 64MB AGP	45	Sapphire ATi Radeon 9600 Pro 128MB	90	Sparkle GeForce 6600 128MB AGP	116	Sapphire ATi X800 256MB PCI-Express	241
Звуковая карта	Встроена в материнскую плату	0	Creative SB Live! LS 5.1	27	Creative SB Live! LS 5.1	27	Creative SB Audigy 2 Value	42
Колонки/наушники	Наушники+микрофон SVEN AP-860	10	Sven SPS-611 (2x18W)	33	Microlab SOLO-1 MK2 (2x30W)	53	Microlab SOLO-2 MK2 (2x30W)	68
Корпус	MICROLAB... 300W БП	35	InWin S506 300W БП	56	Inwin J523 300W	67	Inwin J535T 350W	75
Дисковод	3.5" Mitsumi	8	3.5" Mitsumi	8	3.5" Mitsumi	8	3.5" Mitsumi	8
Оптический привод	CD-RW/DVD-ROM SONY CRX320E10	35	CD-RW/DVD-ROM NEC CB-1100A	40	DVD-RW NEC ND-3540A	57	DVD-RW NEC ND-3540A	57
Оптический привод 2	Отсутствует	0	Отсутствует	0	CD-RW/DVD-ROM SONY CRX320E10	35	CD-RW/DVD-ROM SONY CRX320E10	35
Клавиатура	Chicony KB-2971 PS/2	8	Chicony KB-2971 PS/2	8	Logitech Media Keyboard	30	Logitech Office Pro	20
Мышь	Logitech S96 800dpi Optical	8	Microsoft WheelMouse Optical ver 1.1a	14	Microsoft WheelMouse Optical ver 1.1a	14	Logitech B85 Optical Ultra-X USB	18
	ОБЩАЯ СТОИМОСТЬ:	**500**	**ОБЩАЯ СТОИМОСТЬ:**	**800**	**ОБЩАЯ СТОИМОСТЬ:**	**1100**	**ОБЩАЯ СТОИМОСТЬ:**	**1400**

Таблица 2: Актуальные процессоры для современных домашних настольных ПК

Процессоры	Краткие характеристики	Информация
AMD Duron	Разъем: Socket A, техпроцесс: 180-130 нм, диапазон частот: 600-1800 МГц	Бюджетный процессор, являющийся урезанным вариантом AMD Athlon XP. Уровень производительности — низкий, имеет смысл рассматривать лишь в качестве компонента для б/у компьютеров. В настоящее время AMD Duron и AMD Athlon XP "заменил" новый бюджетный процессор — AMD Sempron.
AMD Athlon XP	Разъем: Socket A, техпроцесс: 180-130 нм, диапазон частот: от 1333 (рейтинг — 1500+) до 2200 (рейтинг — 3200+) МГц	Некогда сверхпопулярные 32-битные процессоры AMD, производительности старших (рейтинг 2500+ и выше) моделей которых еще вполне хватает для современных задач, в том числе — игр. В настоящее время AMD Athlon XP продается под маркой AMD Sempron.
AMD Sempron	Разъем: Socket A, Socket 754, техпроцесс: 130-90 нм, диапазон частот: от 1500 (рейтинг — 2200+) до 2000 (рейтинг — 3300+) МГц	Современный бюджетный процессор от AMD. Младшие модели являются полными аналогами различных модификаций AMD Athlon XP, старшие — усеченными версиями Athlon 64, без поддержки 64-битных инструкций. Представляют собой недорогие и достаточно быстрые решения как для устаревающей платформы SocketA, так и для более современной Socket 754.
AMD Athlon 64	Разъем: Socket 754, Socket 939, техпроцесс: 130-90 нм, диапазон частот: от 1800 (рейтинг — 2800+) до 2400 (рейтинг — 4000+) МГц	Наиболее перспективный процессор на данный момент для игр и домашнего применения. Высокая скорость, поддержка 64-битных инструкций (задел на будущее), производительность "с запасом"... Модели под Socket 754 постепенно сменяются более совершенными моделями под Socket 939 (ядра Venice, San Diego).
Intel Celeron(-D)	Разъемы: множество, актуальные — Socket 478 и LGA-775, техпроцесс: 180-90 нм, диапазон актуальных частот: 2000-2800 МГц	Под маркой Intel Celeron продавалось несметное число процессоров, начиная с урезанных вариантов Pentium II и заканчивая последними, наиболее современными процессорами Intel. В отличие от бюджетных процессоров AMD (Sempron), Celeron-ы работают медленнее при одинаковой или даже чуть более высокой стоимости.
Intel Pentium 4 (Northwood)	Разъемы: Socket 478, техпроцесс: 130 нм, диапазон частот: 1700-3400 МГц	Наиболее удачный из всех "реинкарнаций" брэнда Pentium 4 — Pentium 4 на ядре Northwood. Большое количество недорогих материнских плат, популярный разъем, высокая производительность за относительно небольшие деньги — вот главные преимущества Intel Pentium 4 Northwood.
Intel Pentium 4 (Prescott)	Разъемы: Socket 478, LGA 775, техпроцесс: 90 нм, диапазон частот: 2400-3800 МГц	Самый современный (и, судя по всему, последний) Pentium 4 изготовлен с применением 90-нм технологических норм. Несмотря на новизну, проигрывает "по грубой силе" аналогичным процессорам на Northwood, зато поддерживает множество прогрессивных технологий, включая поддержку 64-битных инструкций EM64T. Показывает хорошую производительность, но довольно дорог. Младшие модели и по скорости, и по цене уступают аналогам на ядре Northwood.

ты, SW: KOTOR 2, Sims 2...). В первую очередь при дальнейшем апгрейде нужно будет увеличить объем памяти (до 512 Мбайт) и поменять видеоакселератор. Третье потенциально слабое звено — небольшой винчестер. Если можете позволить себе выкроить лишних 20-30 долларов — сразу покупайте 80 Гбайт модель, хотя и с 40 Гбайтами можно прекрасно жить и работать. В том случае, если возможность записи DVD для вас не критична, менять оптический привод нет смысла.

Средний компьютер — недорогая и вполне "сердитая" конфигурация. Шустрый процессор, достаточное количество памяти, быстрый видеоакселератор и хороший звук — такой машине по плечу все выходящие новинки (Battlefield 2, Doom 3: Ressurection of Evil, GTA 3: SA...), пусть не в сумасшедших разрешениях и без FSAA. Кстати, вместо 19" ЭЛТ-монитора можно доплатить и взять вполне приличный ЖКИ-монитор (вроде Samsung SyncMaster 713N). Тем не менее, лично я придерживаюсь консервативной точки зрения на этот счет: качественные ЖК-матрицы (IPS, PVA) довольно дороги, на дешевых — проблемы с углами обзора, цветами, временем отклика... Выбор за вами. Правда, учтите, что покупка более-менее качественного ЖК-монитора, вместо предложенного ЭЛТ-варианта, станет на 50 у.е. выше пороговой суммы. Что касается первых кандидатов на апгрейд среди остальных комплектующих — это, безусловно, видеоадаптер, винчестер и оперативная память (1 Гбайт скоро станет суровой необходимостью).

Мощный компьютер — построен на базе популярного и недорогого Sempron для Socket 754. Несмотря на то, что возможности апгрейда данной платформы в ближайшем будущем будут ограничены (AMD постепенно переключается на Socket 939), процессоры для такого разъема останутся актуальными еще долгое время. Гигабайт памяти, мощный процессор с хорошим разгонным потенциалом, большой винчестер, шустрая видеокарта (опять-таки, разгоняемая), высококачественная акустика, отменный корпус, добротные оптические накопители, приятные клавиатура с мышкой... Слабых звеньев в конфигурации, на мой взгляд, нету. Да, через некоторое время можно будет поменять процессор (например, на Athlon 64 из старших) да заменить видеокарту, и в ближайший год-полтора такая система будет демонстрировать стабильно высокие результаты Doom 3, грядущий F.E.A.R., Half-Life 2, Splinter Cell: Chaos Theory).

Сверхмощный компьютер — все сказано в названии. Действительно, на данный момент из систем по разумной цене такой компьютер покажет наивысший уровень производительности. Конечно, можно и SLI организовать (или привезти под заказ GeForce 7800), и установить двухъядерный Athlon 64 X2 с двумя гигабайтами памяти, поставить два винчестера в RAID0 массив... но это все будет стоить денег, и денег немалых. Я не думаю, что среди наших читателей найдутся такие, которые были бы готовы потратить на современный компьютер многие тысячи долларов. А если они и есть, то выбор для них все равно будет невелик: "эксклюзивных", мощных и дорогих комплектующих в нашу республику практически не возят... Возвращаясь к конфигурации: она будет актуальна еще минимум два года, и, полагаю, сможет быстро работать с играми на базе Unreal Engine 3, Quake 4, Morrowind: Oblivion и прочими потенциальными суперхитами ближайшего будущего. Современная материнская плата, мощнейший процессор с возможностями разгона, быстрая видеокарта, отличный звук, емкий винчестер — апгрейд понадобится нескоро, и он наверняка будет "частичным". Первым кандидатом, скорее всего, станет видеокарта. Вторым, пожалуй, процессор. Но это будет, повторюсь, нескоро.

Выбираем компоненты

Всем тем, кто не до конца понимает, зачем компьютеру тот или иной компонент — набор небольших подсказок и краткая информация о нем. Всем тем, кто понимает — рекомендации по выбору.

Процессор (CPU) — "мозг" компьютера, выполняющий основные расчетные задачи. Его быстродействие во многом определяет общую "скорость" компьютера. Основные игроки на рынке — Intel и AMD. Процессоры Intel дороже, процессоры AMD — дешевле. Бюджетные процессоры AMD быстрее, наиболее продвинутые модели у обеих компаний примерно одинаковы по производительности. По соотношению цена/производительность в большинстве вариантов выигрывает AMD — оттого и пользуется огромным спросом в домашних компьютерах. Intel же имеет традиционно сильные позиции на корпоративном рынке. Основной параметр, от которого зависит скорость процессора (и, как следствие, компьютера) — тактовая частота, определяющая число вычислительных циклов в секунду, также имеет значение частота системной шины (FSB), объем кэш памяти и скорость ее работы, наличие особых технологий (правда, на чистую производительность они оказывают минимальное влияние). Однако это уже тема для отдельной большой статьи. Обратите внимание, что даже при одинаковых частотах из-за существенных отличий во внутренней архитектуре различных процессоров они будут показывать разные результаты. Так, реальная тактовая частота процессоров AMD по ряду причин оказывается ниже, чем у аналогов от Intel, но при этом процессоры AMD с куда меньшей частотой могут демонстрировать производительность на уровне конкурентов с большей частотой. Из-за этого AMD применяет систему рейтингов и указывает в названии процессора не реальную частоту самого процессора, а частоту CPU конкурента, "на уровне" с которым может работать данный процессор: AMD Athlon 64 3000+ должен быть сопоставим (и в ряде случаев — так оно и есть) с процессором Intel Pentium 4, работающим на частоте 3000 МГц. Intel с недавнего времени также перестал указывать реальную тактовую частоту в названии процессора, заменив ее процессорными номерами по принципу "чем больше номер в одной "сотне" (модельном ряду), тем быстрее процессор". Pentium 560 быстрее 520, а Pentium 580 — быстрее их обоих. Тем не менее, относиться к "рейтингам" и "номерам" стоит со здоровым скептицизмом: единых оптимальных методик тестирования производительности CPU просто-напросто не существует — один "камень" может быть быстрее в игрушках, другой — в специализированных потоковых вычислениях...

На данный момент наилучшие результаты в играх показывают процессоры от AMD: Athlon 64 и Athlon FX (последние чересчур дороги, выходят ограниченными партиями и на наш рынок почти не поставляются). Многие современные процессоры поддерживают 64-битные расширения, позволяющие напрямую адресовать огромные объемы памяти. Несмотря на тенденцию перехода к 64-битным вычислениям, реальной пользы от них пока немного. Зато головной боли (с драйверами, ПО, ОС и проч.) — предостаточно. Однако процессоры, поддерживающие 64-битные инструкции, обычно быстрее аналогов без их поддержки — за счет более совершенной внутренней архитектуры (AMD Athlon XP 3200+ значительно медленнее AMD Athlon 64 3200+). Точно так же пока не будет ощущаться реальной выгоды от использования двуядерных процессоров (AMD Athlon X2, Intel Pentium D) — приложения, на них ориентированные, получат широкое распространение в лучшем случае, через год. Оптимальным на данный момент выбором для игрового/домашнего компьютера будет являться процессор семейства AMD Athlon 64: он быстрый (особенно — в играх), дешевый и позволяет работать с 64-битными инструкциями (когда те получат широкое распространение). Из процессоров Intel стоит обратить внимание на процессоры Pentium 4 (не Celeron!) с частотами от 2,8 ГГц и поддержкой технологии Intel HyperThreading.

Кулер — система, обычно состоящая из радиатора и вентилятора (встречаются и системы водного охлаждения, системы с элементами Пельтье). Радиатор отводит тепло, в больших количествах выделяемое мощными процессорами, а вентилятор отводит его от процессора, обеспечивая корректную циркуляцию воздуха внутри корпуса. Наиболее эффективны медные радиаторы. Для улучшения контакта между процессором и радиатором применяется "термоинтерфейс" — специальная теплопроводящая паста, улучшающая теплоотвод путем замещения воздуха в местах неплотного соединения поверхностей. Обычно термоинтерфейс нанесен на радиатор, хотя его можно приобрести отдельно (пасты типа АлСил-3, КПТ-8). Народным признанием заслуженно пользуются кулеры от Glacialtech, ThermalTake, Titan.

Материнская (системная) плата — "фундамент" компьютера. Обеспечивает взаимодействие процессора и всех остальных внутренних и внешних устройств. Сама же системная плата строится на наборе системной логики, или чипсете — комплекте из двух (обычно) микросхем, или "мостов". "Северный мост" отвечает за работу процессора с памятью и видеокартой. Он связан высокоскоростной шиной со вторым чипом — "южным мостом". На него возлагаются функции взаимодействия с накопителями, устройствами ввода/вывода, системными шинами, устройствами расширения и т.п. Разработкой чипсетов занимаются разные компании, включая самих производителей процессоров. В настоящее время наиболее популярны чипсеты от Intel (для процессоров Intel), а также nVidia и VIA (для процессоров AMD). От чипсета также в немалой (хоть и гораздо меньшей, чем от процессора) степени зависит суммарная производительность компьютера. Чипсет/системная плата определяют общую функциональность системы: поддержку разнообразных интерфейсов, технологий и так далее. В отличие от старых материнских плат, современные представляют собой высоко интегрированные решения: интегрируются звуковые карты, сетевые адаптеры, видеоадаптеры... Тем не менее, платы расширения остаются более чем актуальными: отдельными устройствами выполняются модемы, ТВ-тюнеры, специализированные контроллеры, видеокарты... Подавляющее большинство карт расширения исполняется в варианте для интерфейса PCI(AGP). Не так давно компанией Intel и партнерами был предложен новый, более совершенный стандарт, PCI-Express. Под PCI-E в достаточных количествах пока выпускаются лишь видеокарты. На платах с поддержкой PCI-E обычно реализовано также некоторое количество обычных PCI-слотов.

Оперативная память — один из ключевых элементов системы, определяющий скорость ее работы с крупными объемами информации. При нехватке памяти будет серьезно нагружаться жесткий диск — это приведет к заметному падению производительности. В некоторых случаях при недостаточном количестве памяти программы или игры вовсе откажутся запускаться. На данный момент наиболее распространена память с передачей данных дважды за цикл, фактически, с удвоенной пропускной способностью — DDR SDRAM. Производительность памяти определяется ее частотой работы и временными характеристиками (таймингами, или латентностью). Если с тактовой частотой все достаточно просто (чем выше частота, тем больше данных можно передать в единицу времени), то тайминги устанавливают своеобразное "расписание" работы памяти. В самых общих терминах, задержки характеризуют скорость выборки информации из памяти. Если у памяти с высокой тактовой частотой большие задержки (CL2.5-3), то она будет работать с той же скоростью (если не ниже), как и более медленная по тактовой частоте память с малыми задержками. Вот почему использование памяти DDR-2 пока не имеет особого смысла: несмотря на высокие частоты, у нее большие задержки, сводящие на нет все преимущества. Наиболее популярные и проверенные модули памяти — от Samsung, Infineon, Transcend, Kingston, Hynix. Объем — от 256 Мбайт (самый суровый минимум), до 512 (стандартный вариант) или 1 Гбайта (ставить больше пока нецелесообразно). Скорость — DDR 400 МГц (PC3200).

Николай "Nickky" Щетько
(me@nickky.com)

Продолжение следует...

Таблица 3: Советы по выбору материнской платы

Материнскую плату следует выбирать с учетом...	Почему?
процессора, который вы туда планируете устанавливать	Некоторые типы процессоров даже одного производителя электрически и механически несовместимы друг с другом. Например, в материнскую плату, рассчитанную на AMD Athlon XP, AMD Athlon 64 вы установить не сможете (извращенные решения от ASRock в расчет не берем). По сути, под планируемый процессор необходим и соответствующий чипсет. Наиболее популярны чипсеты Intel i865/915/925XE (для процессоров Intel), а также VIA KT600/K8T890 и nVidia nForce 2/3/4 (для процессоров AMD)
ее фирмы-изготовителя	От изготовителя зависит комплектация, качество сборки, надежность, быстродействие и множество других факторов. Наиболее популярна (причем, заслуженно) продукция Albatron, ASUSTek, Gigabyte, Epox, Foxconn и MSI
компоновки	В зависимости от сложности и "навороченности" платы некоторые ее элементы (разъемы) могут быть установлены в неудобных для доступа местах, а также могут быть допущены другие просчеты в дизайне. По большому счету, проблема имеет значение лишь для тех, кто планирует собирать компьютер самостоятельно
функциональности	Определитесь, что вам нужно, и не переплачивайте за невостребованные компоненты. Тем не менее, стремитесь к полноте: желательно, чтобы поддерживалось максимальное число USB-портов (с возможностью их расширения), SATA-контроллер для современных винчестеров, большое количество слотов расширения (для PCI и PCI-E карт), чтобы в плату был интегрирован сетевой адаптер, звук...
дополнительных особенностей	Некоторые производители "вооружают" свои материнские платы фирменными технологиями: например, дублирующимися микросхемами с BIOS, двумя гигабитными сетевыми адаптерами, хитрой системой разгона и так далее. Если они для вас важны — стоит обратить внимание
мнения профессиональных обозревателей	Профессиональные обозреватели всесторонне изучали не одну и не две, а десятки и даже сотни материнских плат. Именно поэтому они легко и точно смогут указать на преимущества и недостатки той или иной материнской платы. В большинстве случаев мнениям обозревателей можно доверять, но если вы сомневаетесь в честности обзора — узнайте детали об интересующей плате в специализированных форумах

КЛУБНАЯ ЖИЗНЬ

Белорусы на World Cyber Games

World Cyber Games (Всемирные Компьютерные Игры) — крупнейшее соревнование в области компьютерных и видеоигр на планете. Проводится данное мероприятие с 2000 года, и с каждым разом привлекает все больше и больше участников. Тем не менее, нас этот праздник жизни до последнего времени не касался — игроки из Беларуси не имели возможности попасть на WCG, оставаясь за бортом величайших соревнований, побед и наград. К счастью, ситуация начала меняться к лучшему — в этом году нас ждет дебют белорусской сборной на чемпионате мира. Наконец-то можно будет поболеть не за соседей украинцев или россиян, но и за своих ребят.



Прежде чем перейти к рассказу о том, что изменилось в киберспортивной жизни нашей страны, хотелось бы уделить толику внимания самим World Cyber Games. WCG проводятся с 2000 года, но фактически первые игры считались пробными, и лишь в 2001 году получили официальный статус. С каждым годом на них появляется все большее количество участников из самых разных уголков нашей планеты. Судите сами — если в 2001 году в отборочных играх и финале было задействовано 120 тысяч человек из 37 стран, то уже в 2004 — около миллиона человек (!!!) из 63 государств. Игры же этого года и вовсе планируют достигнуть рекордной цифры в 70 стран, приславших своих представителей. Что приятно — по всему миру государства начинают обращать пристальное внимание на развитие компьютерного спорта — на последних WCG 27 стран оказывали государственную поддержку своим представителям. Растет и призовой фонд — в финале он составил 420 тысяч долларов США.

Мировое сообщество потихоньку приходит к пониманию огромной значимости WCG. Если изначально игры проводились только на территории Кореи, то теперь разворачивается настоящая конкурентная борьба за право принять у себя соревнования. При этом интриги хлещут через край — ничуть не хуже, чем в ситуации с выбором столицы Олимпиады. Это и неудивительно — WCG та же Олимпиада, только компьютерная. Начиная с 2004 года игры начали путешествие по планете (их первой не-корейской столицей стал Сан-Франциско). Ну а городом, куда впервые приедет наша сборная, будет Сингапур — именно он был выбран компетентным жюри из списка претендентов как наилучшим образом соответствующий всем критериям.

Всего на Играх-2005 планируется организация официальных соревнований по восьми дисциплинам, шесть из которых — компьютерные, а две — приставочные. В качестве игр были выбраны StarCraft: Broodwar, WarCraft III: The Frozen Throne, Counter-Strike: Source, FIFA 2005, Warhammer 40,000: Dawn of War, Need for Speed: Underground 2, а также Halo2 (Xbox) и Dead or Alive Ultimate (Xbox). К сожалению, наши ребята выступят только в первых трех номинациях. А все потому, что 2005 год станет репетицией для белорусов на WCG, в будущем же как минимум ни одна компьютерная игра не уйдет от пристального внимания сборной страны.

Конечно, без мощной спонсорской поддержки нашим парням не пришлось бы и мечтать о путешествии в далекую азиатскую страну для участия в соревнованиях — благосостояние большинства из них не позволяет нести столь высокие расходы. Однако благодаря нескольким компаниям и организациям этот вопрос был решен. В первую очередь хотелось бы отметить Samsung Electronics, на которую ляжет основная часть расходов по обеспечению поездки победителей национального финала в Сингапур и по вопросам призов. Поможет игрокам и компания NTT, ставшая техническим спонсором соревнований. Ну а организационные моменты, выбор клубов для соревнований, назначение судей на них, проведение отборочных турниров и национального финала легли на плечи Белорусской Федерации Компьютерного Спорта (http://www.fcs.by), учредителем которой выступило ЗАО "Техника и Коммуникации". Также помощь в подготовке оказывают крупнейшие вузы страны (БГУ и БГУИР), министерство спорта и туризма, министерство информации и министерство образования.

Мне довелось посетить пресс-конференцию, посвященную первому участию наших соотечественников в WCG. Открыла конференцию Елена Ранцевич, представитель компании Samsung. Ее рассказ подчеркнул огромную роль компании в организации отборочных игр и финалов WCG как в отдельных странах, так и на завершающем этапе (именно Samsung является ведущим спонсором всех команд-участниц). Вторым высказывался Андрей Мороз от NTT, в выступлении которого журналистам больше всего понравилась фраза: "надеюсь, в будущем наша республика будет славиться не только красивыми девушками, но и умными мальчиками". Продолжил эстафету Григорий Бондарев (ЗАО "Техника и Коммуникации", Белорусская Федерация Компьютерного Спорта), рассказавший о деятельности БФКС, направленной на продвижение киберспорта в массы и организацию поездки на WCG нашей команды. Он отметил необходимость введения системы рейтингов игроков, повышения уровня их подготовки (который, как это ни грустно сознавать, пока уступает мировым стандартам), чтобы наша страна была достойно представлена на всех крупнейших турнирах. Упоминалось и о договоренностях с нашими ближайшими соседями (теми же россиянами и украинцами) о проведении совместных киберспортивных мероприятий.

Напоследок слово было предоставлено Денису Кушнерову, главному судье предстоящих отборочных соревнований. От него мы услышали, что участие нашей команды пробное, и первых мест от ребят сразу же никто требовать не будет. Вначале надо обжиться в атмосфере соревнований, привыкнуть к ним, а там, как уверен Денис, и за результатами дело не станет. Впрочем, на вопросы о перспективах сборной журналисты обычно слышали самые разные ответы — от "белорусские игроки имеют неплохие шансы для выхода в первую десятку лучших команд мира" до "хорошо бы не вылететь в первом раунде".

Ну а после выступлений официальных лиц журналисты наконец-то получили возможность задавать вопросы. В итоге на наши бедные головы свалилась просто бездна информации, часть из которой я вам сейчас и передам.

Итак, регистрация белорусских участников для участия в отборочных играх будет осуществляться через сайт www.samsung.by. Принять участие смогут все желающие, которым исполнилось 16 лет. Причем касается это не только игроков из Минска, но и из областей — по два лучших игрока в WarCraft и StarCraft, а также по две команды в Counter-Strike от каждого региона примут участие в сентябрьском финале. Но самые крупные и значительные отборочные игры развернутся, конечно же, в столице. А всего ожидаемая цифра участников и зрителей национальных отборов и финала должна превысить 35 тысяч человек.

Минские отборочные игры по Counter-Strike 1.6 состоятся в клубе V4 30-31 июля. Там же 7 августа пройдут соревнования по WarCraft: The Frozen Throne (версия 1.18). Ну а поклонники StarCraft: Broodwar (версия 1.13) сразятся между собой 14 августа в клубе "Площ@дка". Для участия в этих играх придется заплатить взнос (до 15 тысяч рублей для личных соревнований, и около 60 тысяч — для командных), зато и награда соответствующая — право побороться за путевку в Сингапур на суперфинал WCG (16-20 ноября).

Финальные игры в стране развернутся на территории Минского Государственного Дворца Детей и Молодежи 17-18 сентября. Судя по всему, именно финал станет самым крупным и грандиозным мероприятием в истории киберспорта Беларуси (впрочем, кто бы сомневался — первое участие сборной в WCG просто не может не вызвать ажиотажа). По оценке организаторов, в эти выходные дни финал посетит не менее двух тысяч человек. Трансляция финала, как и отборочных соревнований, будет организована через Интернет, и любой желающий сможет понаблюдать за успехами любимой команды/игрока. А победителей ждут не только призы, но и тяжелая работа, ведь в Сингапуре им придется доказывать свою состоятельность в сражениях с лучшими командами мира.

В этом году наши киберспортсмены участвуют только в трех дисциплинах. Но уже в будущем этот список почти наверняка будет расширен. Не в малой степени это зависит от успехов наших ребят на WCG 2005, все в их руках — мы верим в высокие достижения и искренне надеемся, что лучшие игроки страны не станут "мальчиками для битья". И, конечно же, желаем удачи как участникам отборочных игр, так и финалистам! А также постараемся следить за ходом всех соревнований, чтобы вы, читатели, были в курсе крупнейшего мероприятия по компьютерным играм в стране.

Morgul Angmarsky

Центральным киберспортивным событием прошлого месяца естественно является ESWC 2005. От Беларуси в Париж поехали: CS — Tarantul, WC3 TFT — Lucking, v4-pro.Human, Pro Evolution Soccer 4-blood, Quake 3 Arena — v4-eNemy, v4-keeper. Keeper, eNemy, pro.Human прошли первую стадию турнира, но призовых мест, к сожалению, не заняли.

Результаты:

Warcraft 3:
1. Grubby — 13000$
2. Deadman — 9000$
3. Reign — 6000$

Quake III Arena:
1. Cooller — 6000$
2. Czm — 3000$
3. Fox — 1000$

Counter Strike:
1. ComLexity — 40000$
2. Sk.dk — 26000$
3. Mousesports — 18000$

Counter Strike Women:
1. Girl Got Game — 10000$
2. LadieS.AMD — 6500$
3. x6tence.amd — 4500$

Unreal Tournament 2004:
1. Winz — 6000$
2. Falcon — 3000$
3. Lauke — 2000$
4. devilmc — 1000$

CPL Summer 2005 WC3

Победу одержал игрок известного английского клана 4Kings — ToD. Места распределились следующим образом:
1. 4K.ToD — $6,000
2. mTw-DIDI8 — $5,600
3. SK|ElakeDuck — $3,400

CPL Summer 2005 CS

Турнир посетили мало Европейских команд, всего две — SK.swe и fnatic. Этот чемпионат был своего рода проверкой для возродившихся SK.swe, и они ее прошли на ура, обыграв канадцев Team EG во главе с shaGuar, дважды в финале. Результаты:
1 — SK.swe — 15,000 $
2 — EG — 10,500 $
3 — GamerCo — 7,000 $

Областной Clan War

Завершился Областной Clan WaR в Речице, который собрал 9 команд. Места распределились так:
1-2. СЕРВЕР, taLion.server
3. end.team

FlasH

ВЕСТИ КНИ

Пререлиз допсета "Неизвестной войны"

23-го июля 2005 года в Минске прошел пререлиз дополнительного сета "Неизвестной войны" (игровая система СКИ "Война"), организованный Клубом Настольных Игр "Кронверк". Турнир проходил по формату "драфт" на четырех трехсторонних бустерах дополнительного сета. Призами в турнире выступали карты от разработчиков, а победитель получил так называемую "карту победителя" (что уже становится хорошей традицией для минских турниров). Раскладка мест в тройке призеров была следующей:
1. Селецкий Игнат;
2. Окушко Андрей;
3. Голобурда Юрий.

Мы поздравляем победителей и желаем им (как и другим игрокам) всяческих успехов на будущих турнирах осенью.

Драфт по "Вампирам"

17 — 18 июля в Минске состоялся турнир формата draft по игре Vampire: The Eternal Struggle. Расклада сил в финале турнира была следующей:
1. Ic-Oddish;
2. Karina;
3. Kiran;
4. Ector;
5. F9SS.

Хотелось бы поздравить победителя и пожелать остальным игрокам не унывать — на их пути еще много побед.

Morgul Angmarsky

ПРИСТАВОЧНЫЕ НОВОСТИ

Инстинкты Far Cry

Компания Ubisoft объявила, что игра Far Cry Instincts появится в эксклюзивном варианте для Xbox в сентябре этого года. В качестве Джека Карвера, человека, оказавшегося в ненужном месте в ненужное время, нам предстоит прорываться через толпы врагов, сражаясь только для того, чтобы выжить. Богатый арсенал реалистичного вооружения и техники, умные противники, великолепная графика и мультиплейерные возможности просто обязаны привлечь к игре внимание пользователей.

Xbox — 2 миллиона в онлайне

Корпорация Microsoft сообщила, что у онлайнового сервиса Xbox Live! уже более двух миллионов подписчиков. Причем за последний год в среднем каждые 30 секунд новый человек присоединяется к этому сообществу. Сообщается также, что после выхода Xbox 360 сервису будет уделяться все больше и больше внимания. Неудивительно, ведь на этом можно заработать неплохие деньги, а уж Билл Гейтс своего точно не упустит.

На арене Колизея

KOEI выпустила экшен для PlayStation 2 на тему сражений гладиаторов в Древнем Риме — Colosseum: Road to Freedom. Геймерам предстоит надеть на ноги сандалии гладиатора и отправиться на арену. А там нас ждут долгие и упорные тренировки, сражения с людьми и дикими зверями, и, в конце концов, долгожданная свобода благодаря победе на крупнейшем "стадионе" — Колизее. Реалии гладиаторских боев будут отражены достаточно точно, равно как и историчные предметы снаряжения. Нас также уверяют, что самое интересное в Colosseum: Road to Freedom — битвы с участием большого количества воинов и зверей, где настоящий гладиатор сможет показать себя как можно лучше.

Когда же Xbox 360?

На фоне отсутствия достоверной информации о точной дате выхода новой консоли от Microsoft множатся разнообразные слухи по этому поводу. По неофициальной информации, выход приставки намечается на 4 ноября, День Благодарения. Дата эта весьма вероятна, ведь за оставшееся до Рождества время американцы явно скупят большое количество новых консолей.

Пять самураев

Компания Ignition Entertainment объявила о скором выходе пятой части игры Samurai Showdown. Именно эта игра одной из первых предложила игрокам сражаться друг с другом с использованием разнообразного оружия, ну а в новой версии она также включает в себя несколько дополнительных "фишек". В том числе, возможность медитировать посреди поля боя, увеличивая тем самым свои боевые возможности, замедление времени, девять новых персонажей в дополнение к 18 уже существующим и улучшенную графику. Появится Samurai Showdown V в сентябре на PlayStation 2 и Xbox (кстати, поклонники последней смогут поучаствовать в онлайновых баталиях через Xbox Live!).

Реслинг в разработке

Реслинг (по сути, та же борьба без правил, превращенная в шоу) интересует огромное количество людей на Западе. Неудивительно, что игры, посвященные этому виду спорта, выходят с высокой периодичностью. Одной из последних станет WWE SmackDown! Vs. RAW 2006 для PlayStation 2. Среди основных нововведений — добавление выносливости, при неразумном расходовании которой вы можете просто не продержаться до конца матча, а также система "моментов", отражающая взлеты и падения активности бойцов во время схватки. Выход игры ожидается осенью этого года.

Blizzard и приставки

В недрах компании Blizzard Entertainment последнее время идет активное обсуждение возможности выпуска своих игр на приставках. Так, не исключено появление Diablo II для PlayStation Portable и Nintedo DS. А для последней портативной приставки также вероятен выход StarCraft. Вместе с инсинуациями на тему о создании версии World of Warcraft для консолей это составляет определенную тенденцию.

"Пираты" в продаже!

Появилась игра Sid Meier's Pirates! для Xbox. Смысл ее аналогичен таковому в компьютерной версии — в роли пиратского капитана мы путешествуем по Карбскому региону, берем на абордаж или топим корабли торговцев или других пиратов и потихоньку продвигаемся к заветной цели — стать самым "продвинутым" корсаром региона. Однако в приставочную версию включено несколько дополнительных мини-игр, сделанных эксклюзивно для Xbox.

Йети возвращается

Одна из самых популярных аркадных игр — Yetisports — вышла в своей новой версии Yetisports Arctic Adventures для PlayStation 2 и Xbox. Проект выполнен в полном 3D-окружении: тут вам и слепящие глаза глыбы льда, и великолепные водные эффекты, и отлично прорисованные движения пингвина, йети и прочих. В версии для обеих платформ вошли ставшие уже классическими Бейсбол, Сноуборд, Полет. Плюс к тому, в версии для PlayStation 2 будет так называемый Пингво-теннис, а для Xbox есть Пингво-гольф и Пингво-дартс. Короче говоря, если вы всегда мечтали запустить пингвина дальше всех при помощи бейсбольной битвы и посмотреть, как он летит, ищите иг ру в обязательном порядке.

Morgul Angmarsky

КОДЫ

Psychotoxic

Нажмите "~" для вызова консоли игры и введите коды (для получения списка основных команд наберите help в консоли):
lua allammo() — полный боекомплект к оружию.
lua god() — режим бога.
lua levelend() — пропустить уровень.
lua medave() — добавить оружие.
lua medoof() — добавить оружие.
lua PlayerInvisible() — невидимость.
lua PlayerVisible() — убрать невидимость.
lua PTFly([on/off]) — вкл./выкл. режим полета.
lua PTLowGoreVersion() — низкий уровень "кровавости".
lua ResetWeaponSlots() — опустошить слоты оружия.
lua speed([number]) — установить скорость числом=nubmer.
lua summon(PickupKnife) — получить нож.
lua summon(PickupColt) — получить кольт.
lua summon(PickupSocom) — получить соком.
lua summon(PickupMac10) — получить мак10.
lua summon(PickupPumpGun) — получить помповик.
lua summon(PickupM16) — M16.
lua summon(PickupSniper) — снайперка.
lua summon(PickupGatlingGun) — многоствольный пулемет.
lua summon(PickupFlamer) — огнемет.
lua summon(PickupJackhammer) — автомат-пулемет.
lua summon(PickupUdderGun) — Spawn indicated weapon.
lua summon(PickupA_Gun) — "A" пушка.
lua summon(PickupIonRifle) — ионная пушка.
lua summon(PickupPitBull) — питбуль.
lua summon(PickupSpectreEyes) — спектральное зрение.
lua ungod() — выйти из режима бога.
PTFly — вкл./выкл. режим полета. Можете летать по небу и проходить сквозь стены, но не сможете собирать объекты.
mwg — руки с оружием и боеприпасами "плывут"
mwm16 — руки с полицейским жезлом "плывут".
PTHotelInitFunction — особый эффект замедленного движения, однако после активации обратно не убрать.
levelend — перейди на другой уровень.
fm — открыть список объектов.
allammo — полный боекомплект для всех видов имеющего у вас оружия.
medave — получить все доступное в игре оружие в игре и боекомплект к нему.
medoof — даст нож с уровня "мечта" (dream) и вы потеряете тайзер.
god — при ударе вы получите полное здоровье за вычетом урона от удара, последующие удары будут восстанавливать здоровье также.
speed — выше/ниже скорость движения.
PlayerInvisible — враги вас не видят.
PlayerVisible — вы видны для всех.
aion — включить показ экрана с AINode таблицами.
aioff — выключить показ экрана с AINode таблицами.
ptend — пропустить следующий уровень.

Juiced

Выберите опцию Cheat в главном меню, после чего вводите коды:
ALL — активация всех чит-кодов.
CARS — открыть все машины.
CASH — много денег.
CHAR — тестовый режим персонажа.
CREW — полная команда.
PINT — все машины аркадного режима и секретные треки.
RESP — всеобщее уважение.
WIN — выиграть все гонки.

Stolen

Запустите игру в командной строке с одним из следующих параметров:
-thisbottleofstevens — открывает все миссии игры.
-sendintheclowns — головы врагов не пропорционально большие.

Rising Kingdoms

Во время игры нажмите ENTER, после чего появится окно для чата. Введите чит и нажмите ENTER, чтобы убрать окно чата.
makemefamous — дает 7 побед подряд.
makemerich — дает 3000 золота и 100 драгоценных камней.
fasterfaster — юниты тренируются быстрее и разработки идут быстрее.
octrta — все вместе из перечисленного.







НАСТОЛЬНЫЕ НОВОСТИ

Конкурс миссий завершен

Компания "Технолог" объявила результаты конкурса "Миссия невозможна", целью которого было создание миссий для ее варгеймов. Всего участвовало около 30 человек, приславших более 100 миссий. Победил в конкурсе по "Бронепехоте" Kein, занявший три первых места с миссиями "Внезапный удар", "Сопровождение конвоя" и "Гости". В игровой среде Robogear Battle выиграл Toro с работой "Возвращение в Ад". Ну а в номинации "Наш выбор" лидировал ForestWalk с миссиями "Оборона северного блока" и "Трагедия планеты Корсо". Среди остальных жюри конкурса отметило Archy с его оригинальными мини-кампаниями. Победители конкурса были награждены призами от "Технолога", а их работы размещаются в специальном разделе сайта компании по адресу http://www.tehnolog.ru/konkurs/archive.php.

Триумф хаоса

Triumph of Chaos — название новой настольной игры, только-только появившейся на Западе. Действие переносится во времена Гражданской войны в России (1918 — 1921 гг.). Карта воистину огромна — на ней показаны территории от Польши до Урала, и от Финляндии до Черного моря. Правда, разработчик Д. Доктер не решился заполнить все пространство гексами (боюсь даже представить, сколько в таком случае длилась бы одна партия) и пошел по иному пути. На карте отражены все более-менее важные населенные пункты, соединенные дорогами. В игре наличествует большое количество сторон (среди которых не только Советская Россия и Белая армия, но и независимые государства, в том числе Беларусь, и разномастные интервенты — от поляков до французов). Огромное значение в игре имеют разнообразные карты, с помощью которых осуществляется передвижение, происходят сражения, всяческие случайные события. Кстати, дополнительный текст на картах поможет лучше понять атмосферу того времени. Издает игру компания Clash of Arms Games, а относительно ее локализации для нашего рынка пока ничего не известно. Сайт проекта ищите на http://www.triumphofchaos.com.

Вместо русского — английский

Компания "Саргона", занимающаяся распространением ККИ Magic: the Gathering на территории стран СНГ, приняла решение продавать английскую версию девятой редакции игры как минимум до появления русскоязычной версии (то есть, как минимум в августе и сентябре). Сделано это было для того, чтобы наши игроки могли принимать участие в турнирах наравне с игроками из других стран. Правда, при этом "Саргона" объявила, что релизных турниров на просторах СНГ не будет. Что же касается ассортимента англоязычной версии, доступной у нас, в продажу поступят бустера и готовые колоды. Более подробно вы можете узнать на официальном сайте "Саргоны" по адресу http://www.sargona.ru.

Две "семерки"

Компания Atlas Games выпустила две очень интересные книги, помогающие мастерам в настольных ролевых играх. Обе они предназначены для d20 System и расскажут об особенностях построения городов и замков в играх. Более того, в книгах есть по семь примеров готовых городов и замков, так что ленивому мастеру будет чем поживиться. Называются оба проекта достаточно просто — Seven Cities и Seven Strongholds. За более подробной информацией обращайтесь на сайт издательства http://www.atlas-games.com. И не забудьте, что книги эти отнюдь не бесплатны — их можно скачать в формате pdf с сайта http://www.rpgnow.com за указанную там цену.

Настольный NASCAR

Компания WizKids подписала договор с известной серией гонок NASCAR на создание новой игры Race Day, жанр которой определяется как "конструируемые автогонки". Игра будет продаваться в специальных наборах, каждый из которых содержит в себе две случайным образом подобранные конструируемые гоночные машины, одну карту ресурсов, книгу правил, кубик и готовое поле для гонок.

Всего на первых порах планируется выпустить 30 машин, и у всех у них будут свои особенности и преимущества. Игроки смогут не только сразиться на столе в автогонки, но и собрать коллекцию моделей автомобилей NASCAR. Что ж, идея достаточно свежая — не так уж и много на рынке хороших гоночных игр, а компания WizKids — одна из лучших на мировом рынке, хотя и уступает таким гигантам, как Wizards of the Coast или Games Workshop.

Настольщики и компьютерщики — кого больше?

Если вы думаете, что ответ на вопрос, поставленный в заголовке, четок и однозначен — больше поклонников компьютерных игр, — обратите внимание на Статистическое Резюме за 2004 — 2005 годы, опубликованное в США.

Согласно нему, за прошедшие 12 месяцев 17.7% взрослого населения этой сверхдержавы играло в настольные игры хотя бы однажды. И 2.7% играет в настольные игры не реже раза в неделю. В то же время только 14% взрослого населения играло хотя бы раз за прошедшие 12 месяцев в видео- или компьютерные игры. В абсолютных цифрах число тех, кто хотя бы раз за год играет в настольные игры, в США составляет 37.1 миллиона человек. Единственное, что может разочаровать поклонников MtG или Warhammer — в основе своей американцы играют в классические настольные игры (шахматы, нарды, "Эрудит" и прочее).

"Конан" в картах

Компания-издатель Comic Images собирается уже в этом году выпустить ККИ Conan, рассказывающую о похождениях одного из самых известных в мире героев. Изображения для карт будут взяты из комиксов и книги правил Conan RPG (выпущенную Moongoose Publishing). Относительно правил игры ничего конкретного пока не сообщается.

Morgul Angmarsky

ВОПРОС–ОТВЕТ

Можно ли (если можно то как?) оптимизировать игру Warcraft 2 v1.3 под Windows XP? Пробовал запускать через загрузочный диск — никак!

Такого патча к игре не существует. Но существуют предварительно оптимизированные версии досовских игр под современные операционные системы, в том числе и Windows XP. Оптимизированную версию Warcraft 2 можно скачать отсюда: http://www.kmzpub.ru/games.asp?Stat=dl&idg=986

Как конвертировать файлы MSWMM созданные в Windows Movie Maker в другие распространенные видео форматы?

Вы будете смеяться, но конвертировать MSWMM в, например, WMV может сам Windows Movie Marker! Сначала делаем раскадровку вашего клипа, а затем следуем в файл -> Сохранить фильм.

Где в Интернете можно скачать "Взломщик кодов (gameshark)" для Sony playstation 1???

Нигде. Изволь купить CD диск с "Геймшарком".

У меня есть одна проблема, которую можете решить только вы. Дело в том, что я играю по модему в Star Craft. Причем играю не через Интернет. Но моей матери кто то твердит, что, играя через модем, все равно платишь "как бы за Интернет". Но ведь человек ко мне дозванивается по модему и пишет для подключения мой обычный домашний номер, почему я должен платить? Умоляю, рассудите, кто из нас прав. А то уже доходит до скандалов. И прошу вас напечатать ответ на это письмо в ВР, в разделе "Вопрос-Ответ".

Уважаемая мама! Поверьте, что если ваш сын играет с кем-то по телефону (используя модем), не подключаясь к Интернету, то платите вы лишь за городские разговоры. К тому же, если ваш сын создает игру и к нему кто-то подключается посредством модема ("по телефону"), вы в таком случае вообще ничего за телефон не платите. Да, в StarCraft и многие другие игры можно играть и через Интернет, при этом стоимость минуты будет гораздо выше, но в данном случае — поверьте вашему сыну, так как описанный способ игры — действительно экономный.

АНЕКДОТЫ

По количеству проданных дисков за последние пять лет по-прежнему бесспорным лидером является группа "СиДи-эР" со своим альбомом "750 Мб".

***

— Вовочка, что тебе подарили на день рождения?
— Видишь, вон под окном, мерс 600й, бирюзовый?
— Ага! Классная тачка!!
— Вот точно такого же цвета кепку.

***

— Почему раньше клавиатуры были простые, как кирпич, а теперь какие-то искривленные пошли?

Говорят, это Microsoft первой выпускать такие начала. Это потому, что у Microsoft все кривое?

В пресс-службе Microsoft решительно опровергли эту версию. Так заявил нам представитель компании:

— Искривленный дизайн клавиатур разработан специально для удобства наших покупателей — пользователей с кривыми руками.

***

Звонок в службу тех поддержки:
— Девушка, а теперь что делать?
— Теперь наберите шесть нулей.
— Какие шесть нулей?
— Да любые!

***

Виртуальные знакомства делятся на два периода: до первой фотографии и после.

***

В сторожку у подножья горы приходят плачущие родители и говорят:
— Вчера наш сын пошел в горы кататься на лыжах, и до сих пор не вернулся!
— Подождите немного. Как зовут Вашего сына?
— Генрих Пупкин!
— Яндекс, ко мне!
Подбегает здоровый сенбернар, ему:
— Генрих Пупкин, понял? Ищи!
Через некоторое время Яндекс возвращается и говорит:
По Вашему запросу в горах ничего не найдено. Нашел 283265 Генрихов и 222388 Пупкиных. Может, в долине поискать?

НОВОСТИ МОБИЛЬНЫХ ИГР

• Появилась карточная игра **MauMau** версии 2.33 от Lonely Cat Games. MauMau и проста, и интересна, а графика для карточной игры просто отличная, звуковое сопровождение выше всяких похвал. Каждому игроку в начале игры раздается по 7 карт. Цель игры — избавиться от всех своих карт. Игроки ходят по очереди. Класть нужно карту такой же масти, как на столе либо такого же значения. Если ходить нечем, придется лезть за картой в колоду. В конце кона подсчитываются значения карт, оставшихся в руках у каждого игрока. Все последовательно суммируется, и когда один из игроков наберет 500 очков — то именно он и проиграл! На странице http://www.lonelycatgames.com/index.php?note=maumau&chapter=maumau доступны версии для Series 60 phone, UIQ phone, Smartphone, Palm OS и Pocket PC. Однако насладиться игрой вы сможете только 20 конов, а потом разработчики потребуют $7.99 для продолжения игры.

• На выставке Communic Asia компания LG представила свой игрофон. Причем игрофон с большой буквы. **LG KV3600 3D Game live** работает в сети 1900 CDMA PCS. По умолчанию девайс выглядит как обычный телефон, однако, открыв его, сразу чувствуешь серьезность намерений разработчиков. В глаза бросается 2,2-дюймовый жидкокристаллический дисплей с разрешением 320x240 пикселей с поддержкой 260000 цветов, клавиатура с двумя джойстиками и два динамика по обеим сторонам дисплея, через которые подается звук высокого качества. В LG KV3600 3D Game live установлен графический ускоритель ATI Imageon 2320, и это первый игровой телефон с прорисовкой до 1 мегаполигона в секунду. Очевидцы утверждают, что графика находится на



уровне игровых приставок PlayStationOne и SEGA. Предустановленна 1,3 Мп CCD-камера, а внешний экран также довольно продвинутый: 1,3 дюйма, 128 х 160, 262000 цветов. Приятная особенность телефона заключается во встроенном сенсоре движения, т.е. управление в игре может осуществляться путем наклона KV3600 вправо/влево и вперед/назад. Пока что продажи игрофона проходят только в Южной Корее.

• Мы уже как-то писали о замечательной игрушке **PaintBall** от CrazySoft. Так вот, недавно появилась кардинально новая версия 2.0. Теперь имеется поддержка HiRes+, стереозвука и 5 типов игры. Напомню, что вашей задачей будет раскрашивание шаров таким образом, чтобы они собирались около расположенных по периметру труб по 3 штуки и более одинакового цвета, после чего их засосет в эти самые трубы. Скачать игру можно здесь: http://www.pdaload.ru/modules.php?name=Download s&d_op=getit&lid=1848&pid=palm (762 Кб), цена $16.95 или с сайта производителя: http://www.crazysoft.gr/palm_os/puzzle_games/paintball2.asp.

• А владельцы Series 80 — Nokia 9500, 9300, 9210 смогут побыть в кабине сверхзвукового реактивного истребителя и уничтожать все самолеты, когда-либо созданные человечеством, т.к. вы были посланы назад во времени, чтобы спасти человечество от какого-то сумасшедшего ученого, создавшего дыру во времени, через которую стали пропадать люди в новой игрушке **Warp Fighter 1.0** от Bitween. Скачать: http://www.hpc.ru/soft/data/11575/wf_s80.zip (1604 Кб), Shareware $14.95.

• Вышла новая версия **Soldier Ants** — 1.50 для Windows Mobile 2003, Windows Mobile 2003 SE. Tom Cooper сделал что-то напоминающее знаменитых Worms, однако теперь сражаются муравьи. В игре могут участвовать 2, 3, 4 команды, цель — уничтожить команду противников. Вы управляете насекомыми, вооруженными до зубов ракетами, бомбами, пулеметами, огнеметами, гранатами и другим оружием. Каждое оружие имеет свои сильные и слабые стороны, заключающиеся в убойной силе, сложности с применением, точности попадания и т.д. Красивая графика Soldier Ants, реалистичные звуковые и визуальные эффекты. Скачать: http://www.hpc.ru/soft/data/10027/SoldierAntsDemo150Setup.exe (1060 Кб).

• Pyva.net выпустил головоломку с цветами **Colors 1.0** для Microsoft Smartphone и Pocket PC. Вашей задачей является раскрасить своим цветом максимальное число клеток на игровом поле. Вы начинаете в левом нижнем углу, ваш противник — в правом верхнем. Выбрав определенный цвет, игрок может захватывать все соседние клетки того же цвета. Можно играть против компьютера или против другого игрока. Соответственно версии для MSP и Pocket PC: http://www.hpc.ru/soft/data/11784/colors-sp.cab (40 Кб), http://www.hpc.ru/soft/data/11783/colors.cab (139 Кб).

HvosT

КАРМАННЫЕ ИГРЫ

Mummy Maze

Разработчик: *Larry Dyde, Astraware*
Скачать:
http://www.astraware.com/download/mummy-palm-v2-3.zip (для Palm OS)
http://www.astraware.com/download/mummy-ppc-v2-32.exe (для Pocket PC)
http://www.astraware.com/download/mummy-wmsp-v2-31.exe (Windows Mobile Smartphone)
Купить: *http://www.astraware.com/palm/mummy/*
Размер в памяти КПК: *485 Кб*
Дата релиза: *август 2004 (версия 2.30)*
Условия распространения: *Shareware, $14.95*

Египетские пирамиды были построены тысячи лет назад, а их секрет разгадать не удается до сих пор. Лабиринты пирамид создают из древних построек настоящие города, живущие своей "мертвой жизнью"...









С обитателями этих городов нам и придется потягаться в игрушке от Astraware под названием Mummy Maze, что дословно переводится как "мумия лабиринт". В ходе бегства от восставших из мертвых придется преодолевать все новые и новые трудности.

Меню игры стандартно, без каких-либо изысков: название над кровожадной мумией, гонящейся за дяденькой, то есть вами, явно излучающим страх, и меню из четырех пунктов. Easy Game и Hard Game — легкая и сложная игра соответственно. Average — нечто среднее между ними (по-моему, слово normal более универсально), а мануал How to play научит правильно убегать от мумий.

Выбрав необходимый уровень сложности, попадаем в саму игру. Перед нами предстает поле, разделенное на клетки, стены между ними и сами действующие лица, то есть вы и древняя мумия. На кромке карты имеется и ваше спасение — выход, к которому и нужно стремиться. Ходят соперники по очереди, начинаете вы. За один ход вы можете передвигаться на одну клетку по вертикали или горизонтали, а мумия — на две точно так же. Однако в этой сущей несправедливости у вас преимущество: возможно, за долгие годы, проведенные в саркофаге, мозги мумии атрофировались и ее развитие интеллекта находится на уровне детей дошкольного возраста. Другими словами, ваш оппонент будет двигаться прямо туда, где вы находитесь — никуда не сворачивая. Этим и необходимо воспользоваться, загнав его в угол или закуток из стен. Если же мумия настигнет вас, и вы окажетесь в одной клетке с нею — это поражение, но всегда можно переиграть эту комнату (лабиринт) или вернуться на любое количество ходов назад.

По ходу продвижения в пирамиде появятся новые трудности — мумий станет появляться двое, некоторые клетки будут помечаться черепом — это означает, что, встав на него, вы тут же проиграете. Чтобы подняться наверх пирамиды, предстоит пройти 16 лабиринтов. Разработчики обещают, что в игру включено 1250 карт. Подтвердить или опровергнуть это я не могу, т.к. не считал, однако, проходя игру, раз за разом, вы не встретите среди них одинаковые. Если никак не можете пройти тот или иной уровень и одолевает чисто спортивный интерес — как его закончить, можно нажать "See solution", после чего вам покажут решение-разгадку. Кстати, начать советую с easy-уровня сложности, на котором только первые 5 комнат кажутся легкими.

Опции игры предоставят возможность изменить скорость передвижения игроков. Себе я выставил на "Turbo", т. к. со временем раздражает медленная ходьба — уже знаешь, куда перейти следующим ходом, а вы или мумия еще идете. В настройках можно выставить тип появления окна "Game Over" (оно может вспыхивать или выезжать) и присутствие таймера, индикатора уровня заряда батареи, часов в процессе игры.

Графика и звук выполнены на уровне логической игры, на котором и находится Mummy Maze — никаких изысков, но должным образом.

Оценка: 8. Не хит, но и не пустышка — интересная и увлекающая игрушка, стоящая того, чтобы в нее сыграли.

HvosT

GTS Racing Challenge

Разработчик: *Andy Wilton support@astraware.com (Astraware, http://www.astraware.com/)*
Ссылки: *http://www.astraware.com/download/gts-palm-v1-05-20.zip или http://www.astraware.com/palm/gts/*
Размер в памяти КПК: *~2750 Кб*
Дата релиза версии: *ноябрь, 2004*
Условие распространения: *Shareware, $19.95*
Системные требования: *Palm OS 5*

GTS Racing Challenge — это гонки. Это просто гонки. А какой сюжет может в них быть? Езди да обгоняй всех, будь первый, не дай себя обогнать — и ты победишь.









При загрузке игра представит вам вращающийся стильный спортивный автомобиль красного цвета. Нажимаем стилусом в любую точку экрана, попадаем в меню и тут же чувствуем дежа-вю — меню реализовано точно так же, как в Hellfire: Apache vs Hind, только изменен немного шрифт и фоновая картинка, теперь это чертежи двигателя и каких-то автомобильных запчастей. Нам предлагают: Single Race, Challenge Cup, Grand Tour, Championship.

С помощью "Одиночной гонки" вы можете потренироваться перед более серьезными соревнованиями, выбрать уровень сложности (коих всего четыре: легкий, нормальный, трудный, экстремальный) и трассу.

Чтобы выиграть кубок, вам будет необходимо проехать 12 трасс, а победить в "Грандиозном Туре" будет сложнее, т.к. 48 треков — это вам не шутки. В чемпионате, как и в кубке, вам необходимо будет преодолеть 12 гонок и перед каждой взять "Pole Position", чтобы в колонне машин стоять первым.

Перед каждым соревнованием будет предложено остановить свой выбор на одном из трех авто, разных по скорости и маневренности: Coupe (двухместный седан), Sports (та самая спортивка) и Formula (болид Формула-1). В незарегистрированной версии игры вы сможете прокатиться только на Sports, хотя она и самая оптимальная по техническим характеристикам.

Видов трасс всего 8, и каждая из них — это город в США со своими особенностями. К примеру, New York City — это высоченные небоскребы, Chicago — это высокие дома в свете ночных фонарей, а New England — озера, частные дома и девять безумных парней, рвущихся к финишу на своих "железных конях". Кстати, после финиша, когда камера начинает кружить вокруг вас, видно, что за рулем никого нет.

Во время гонки вы видите свой мобиль сзади, а на экране изображены спидометр, текущий номер круга, место, на котором находитесь на данный момент, и уменьшенная модель трассы, где вы увидите расположение соперников в режиме реального времени. Управление происходит посредством софт-клавиш или стилуса, которым необходимо будет водить в области Graffiti, что намного интереснее и захватывающе. Для каждой кнопки можно менять задачу. Кроме этого, в настройках позволено изменять громкость динамика, скорость игры (медленно, быстро, нормально), трансмиссию, размер и наличие стрелок, показывающих направление ближайшего поворота, времени круга, имя игрока и систему исчисления скорости — мили или километры в час.

Перед тем, как начать получать удовольствие от бешеных гонок с крутыми зигзагами, вы можете потренироваться на всех видах машин. Кстати, начинать советую сразу с Normal, а потом переходить повыше — на Hard или Extreme, т.к. догнать соперника уже на третьем кругу, обгоняя его на целый круг, становится совершенно нормально.

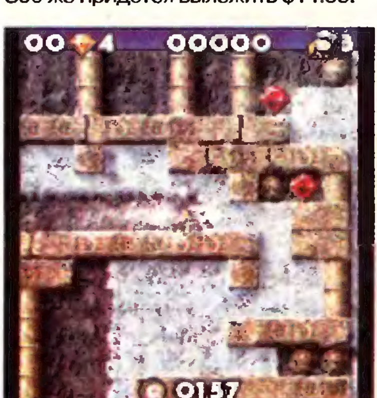
Графика в GTS Racing Challenge заставляет снять шляпу перед дизайнерами. Модели отлично прорисованы со всех сторон. Машины, деревья, дома и все остальное сделано в 3D, отлично проработаны фоны. Звук заслуживает отдельных комплиментов: вы постоянно слышите шум работающего мотора, если вы выезжаете за трассу или тормозите, то шум стирающихся покрышек также выведется через динамик.

В итоге — отлично реализованная игра, не имеющая глобальных минусов. Возможно, вы скажете, что машины не бьются, "потолкаться" с удовольствием не получится, но ведь даже такие хиты, как Need For Speed: Underground, нравятся нам и без подобных возможностей.

Оценка 9. Чувствительное управление, полная текстурная проработка, отображение линии горизонта с высокой реалистичностью, четыре уровня сложности — все в игре хорошо продумано. В общем, GTS Racing Challenge удался — это если не лучшие, то одни из лучших гонок для Palm OS и, возможно, для Pocket PC.

HvosT

• Польская Infinite Dreams обновила свою качественную бродилку по лабиринтам **Super Miners** до версии 1.06. Super Miners — это подземное двухмерное приключение двух смельчаков по имени Rusty и Dr. Drill. Помогите им в поиске сокровищ на более чем ста уровнях... Игра имеет мультиплейер, туториал, отличную спрайтовую графику, динамическое освещение, прозрачные взрывы и хороший звук. На странице http://mobile.idreams.pl/superminers.html можно купить или скачать пробную версию для Simbian S60, S90, UIQ, Smartphone, Palm OS и Pocket PC. Скачать для Palm OS также можно тут: http://www.hpc.ru/soft/data/11897/SuperMinersDemoPalm_v1.06.zip (785 Кб). Для всех ОС, кроме Simbian S90, гулька стоит $9.98, для S90 же придется выложить $14.98.



• Компания Astraware выпустила новую игрушку для Pocket PC и Palm OS под названием **Pixelus**. Сюжет разворачивается на мифическом острове под названием Pixelus. Вы должны будете помочь Claudius'y пройти через различные храмы, играя в подобие мозаики — передвигая каменные плиты. Каждый последующий храм будет содержать все больше и больше мозаик, которые нужно успеть сложить за определенное время, чтобы не разгневать богов и сбежать с острова. Pixelus содержит красивую высокодетальную графику, атмосферную музыку и более чем 200 загадок. Игра доступна на сайте производителя за $19.95. Скачать пробную версию можно с этой страницы: http://www.astraware.com/all/default/pixelus.



• GamesWood выпустила очередной клон **Lines** для Pocket PC. Самый главный плюс — это красивая и качественно прорисованная графика. Правила игры элементарны. На поле случайным образом появляются 3 шарика разных цветов. Вам нужно перемещать шарики таким образом, чтобы они образовывали линии из 5 или более шариков одного цвета по вертикали, горизонтали, диагонали. Тогда шарики исчезнут и вы получите очки. Шарик можно проводить по полю из одной точки в другую только в том случае, если путь свободен. В данной реализации игры два режима: классический и соревнование. Во втором случае линии могут быть короче (4 шарика), но и очков, соответственно, вы будете получать меньше. Игра идет на время, для завершения уровня вам нужно успеть построить 16 линий. Скачать можно тут: http://www.hpc.ru/soft/download.phtml?id=11902. Полная версия стоит $8.00.

• Появился клон "Сапера" под названием **MGS Treasure Mine 1.00** для Symbian Series 60 v6.x, Symbian Series 60 v7.x, Symbian Series 60 v8.x. Правда, обнаруживать придется не мины, а драгоценные камни. Игра требует MGS Runtime и распространяется как Shareware ($4.95). Скачать MGS Treasure Mine можно тут: http://www.hpc.ru/soft/data/11909/TreasureMineS60.zip (565 Кб).

АНОНС

Hellgate: London

Разработчик: *Flagship Studios*
Издатель: *Namco*
Жанр: *action-RPG*
Похожие игры: *Diablo II*
Дата выхода: *1 ноября 2005*
Официальный сайт игры: *http://www.hellgatelondon.com*

История Hellgate: London началась в тот момент, когда сотрудники Blizzard North ушли из родной компании, громко хлопнув дверью. За их спиной лежала культовая серия Diablo, а впереди была неопределенность. Впрочем, мало кто сомневался, что группа этих разработчиков с Биллом Ропером (Bill Roper) во главе примется ваять нечто другое, чем продолжение Diablo под новым именем. Однако первые скриншоты наводили на мысль об очередном шутере, но никак не о представителе жанра action-RPG. Как и всегда, первое впечатление оказалось обманчиво.

В Hellgate: London успешность прохождения будет зависеть не от ваших способностей быстро маневрировать и метко стрелять, но от грамотного развития персонажа и умело собранного обмундирования. Ребята, нашедшие пристанище под флагом Flagship, и сейчас не подведут. Все как всегда продумано до мелочей, а их первый самостоятельный проект готовится заново послужить шаблоном для десятков непутевых клонов. Diablo от первого лица — до этого еще никто не догадался.

История же HG:L на оригинальность не претендует. Через 25 лет в Лондоне откроется портал в Ад, твари уничтожают все живое в городе, а сквозь установленный кордон допуск получат лишь избранные — обученные воины, вооруженные последними достижениями технологии и магии. Пока известно лишь об одном классе персонажей — Тамплиерах (Templar). Их мы видим на многочисленных скриншотах и им же посвящен шикарный (на самом деле) видеоролик. Кстати, всем советую скачать его с сайта разработчиков и посмотреть. Удовольствие гарантировано.

По легенде создателей, тамплиеры сотни лет готовились к подобному нашествию, оттачивая мастерство сражения с демонами; не гнушались магическими школами и внимательно отслеживали технологические новинки, которые могут помочь в будущей великой битве. Их образ сильно отличается от классического, но, взглянув на них, нельзя не вспомнить о прославленных храмовниках прошлого. Тело заковано в силовые светящиеся доспехи, в одной руке лежит меч, покрытый рунической вязью, в другой — многоствольный пистолет, на лету меняющий тип зарядов. Техностиль пришелся весьма ко двору опостылевшему средневековью. Ново и чертовски красиво.

Место действия было выбрано неспроста. Лондон, кроме характерной архитектуры и известных на весь свет достопримечательностей, стоит над сетью катакомб, оставшихся еще от римского нашествия. Беготню по улицам одного и того же города на протяжении нескольких десятков часов нельзя назвать увлекательным занятием, поэтому планируется увлечь игрока под землю. Как минимум 50% игрового времени придется провести в лондонском метро, канализации, подземных залах и прочих увлекательных местах, скрытых от внимания солнечных лучей.

Как все игры серии Diablo, в основе HG:L лежит технология рандомизации. Каждый новый уровень генерируется автоматически, а не заранее смоделирован. Из-за чего один и тот же этап для двух людей будет всегда выглядеть по-разному. Знакомый эффект, но впервые встречающийся в рамках трехмерной игры (если забыть про кривоватый мод для DOOM3 под именем DungeonDOOM). Новый движок лихо составляет новые уровни из заранее смоделированных небольших архитектурных блоков, разбрасывает монстров и контролирует выпадающее из них барахлишко. Билл Ропер даже нескромно признался, что новая методология в десятки раз превосходит таковую из Diablo II.

Во время выставки E3 HG:L даже крутился на стенде NVIDIA, куда попадают только технологически продвинутые проекты. Разглядывая скриншоты, не видно ничего особенного. Картинка как картинка. Хорошая, но не выдающаяся. Это если не углубляться в детали.

Сам процесс сборки уровней из блоков ограничен таким фактором, как освещение. Где-то костер, где-то фонарь, над головой может быть солнце или тучи. Обычно эта проблема легко решается картами освещения. Но как быть, если заранее предугадать, в каком порядке что и как состыкуется, невозможно? Где должна быть тень, а где должно лежать пятно света? Flagship справились с этой проблемой спустя полтора года напряженной работы. В процессе "загрузки" игра моделирует уровень, отмечает источники света (сначала мелкие, потом большие), фиксирует его распространение и рисует тени. А потом все это учитывается в динамике, чтобы монстры правильно отбрасывали собственные тени, а стены — озарялись вспышками от выстрелов. На самом деле титаническая работа. Из-за упора на работу со светом, правда, HG:L намного эффектнее смотрится в процессе, а не на статичных картинках.


Ну настоящий храмовник!


В качестве конспирации Диабло променял свое имя, но кто ж его не узнает?


На улицах Лондона не протолкнуться от бывших граждан


А этого монстра зовут Сталкер. Привет, GSC Games!


Воин женского пола. Бронетрусы и открытый животик – вот его оружие



Тикайте, хлопцы! Он нашел меч!!!

Еще одно забавное решение касается способа "покраски" разодетого по последней моде персонажа. Если бы на герое было несколько вещей, каждая из которых покрыта своей собственной текстурой, и таких героев в поле зрения было бы очень много, а тварей, покрашенных в разные цвета, еще больше, то не хватило бы никакой видеопамяти, чтобы уместить все это текстурное великолепие. Не стоит забывать также, что "текстура" нынче состоит из нескольких слоев, каждый из которых грузит память — diffuse map, specular map, self-illumination map, normal map и прочие. Поэтому было решено отказаться от Diablo-подобной схемы "каждому предмету — свой цвет". Вместо этого каждый новый предмет "делится" своей цветовой гаммой с остальными вещами, из-за чего броня на персонаже получается одноцветной, но одновременно с этим уникальной. Создатели обещают, что на сервере практически не будет героев одного оттенка. Тем более что при создании можно будет выбирать цвет кожи, ставить татуировки и экспериментировать с шевелюрой.

На самом деле, интересно узнавать подобные технологические подробности. К примеру, любопытно, что все тело персонажа разбито на секции ступня/локоть/плечо/бедро/торс и прочие. Для каждой секции существует своя коллекция разнообразных предметов. Когда игрок "одевает" на себя новый предмет, то игра заменяет одну секцию на другую, сверяясь со своей базой данных, после чего рассчитывается новый цвет для измененного набора одежды. А цвет предмета, в свою очередь, уже зависит от его качества.

Другая проблема, которую предстояло решить, — анимация. Если с видом от первого лица все стандартно, благо, шутеров мир видел уже предостаточно, то с третьим возникли трудности. Необходимо было учесть все движения с совершенно разными видами мечей (двуручных/одноручных) и анимацию ударов в процессе бега, прыжка. Учитывая набор всевозможных железок и количество приемов, это на самом деле сложно было реализовать. Зато в результате герои обрели естественную грацию и даже получили возможность держать в одной руке меч, а во второй — автомат.

"Автомат", сами понимаете, название условное. Огнестрельное оружие, придуманные в застенках Flagship Studios, старается как можно больше отвлечь игрока от прицеливания. Помните, я говорил, что от ваших способностей метко и быстро стрелять в HG:L ничего зависеть не будет? Именно потому, что оружие героев или самонаводящееся, или имеет автоприцеливание, или стреляет гранатами, или разброс пульс слишком хаотичен. Точно как в Diablo II, внимание игрока должно быть сконцентрировано на лавировании между монстрами. А шутеров и без того хватает.

Количество всевозможного оружия поразит даже постоянного жителя Battle.net благодаря усовершенствованной системе префиксов и суффиксов. Одних только классов мечей и стволов насчитывается больше сотни, и для каждого из них предусмотрено несколько типов зарядов. К тому же имеется пять видов повреждений и свой набор спецспособностей у героя для каждого из них. Физические повреждения (Physical Damage) необходимы, чтобы сбить противника с ног. Огнем (Fire Damage) можно поджигать врагов и наблюдать за тем, как они превращаются в головешки. Спектральные пули (Spectral Damage) необходимы для того, чтобы разбить броню. Кислотой (Toxic Damage) будем травить нечисть, а электричеством (Electrical Damage) — оглушать.

Пришлось очень долго думать над системой способностей (Skills). Поначалу во Flagship Studios хотели воспользоваться наработками Diablo II с его древовидной структурой развития, открывающей пути для создания совершенно разных персонажей в пределах одного класса, однако эту систему, в конце концов, посчитали неудовлетворительной. Простому обывателю, как признали разработчики в одном из интервью, сложно сходу разобраться с кучей непонятных опций. И было решено разработать новую систему. На данный момент известно немного, но просочилась информация, что с ее помощью игрок сможет собственноручно создавать самые неожиданные и редкие способности.

Окончание на стр. 32

АНОНС

Age of Empires III

Жанр: *RTS*
Разработчик: *Ensemble Studios*
Издатель: *Microsoft Game Studios*
Дата выхода: *октябрь 2005 г.*

Последнее время частенько доводится слышать странные заявления такого типа: "жанр X умер, и больше толковых игр в нем не выходит". Какие жанры у нас только не вымирали — и квесты, и аркады, и пошаговые стратегии. Не редки подобные фразы и по отношению к стратегиям реального времени — якобы они вымирают как класс и уже не могут предложить геймерам ничего нового и стоящего. Но мне почему-то кажется, что это неправда — ведь анонсы интересных RTS следуют один за другим, а разработчики совершенно не спешат сдаваться и хоронить свои детища, упрямо продолжая создавать все новые игры. А мы, игроки, продолжаем их покупать, свято веря, что ничего не потеряно, и еще не родился тот человек, который станет руководителем проекта по созданию последней в истории стратегии реального времени.

Сегодня наш с вами разговор пойдет о команде Ensemble Studios и той игре, которая на протяжении нескольких лет является для них смыслом жизни — Age of Empires III. Кстати, как утверждают сами разработчики, в дни, когда появляется желание лежать на диване и неспешно потягивать из банки пиво, их вдохновляют на труд именно заявления самозваных пророков, хоронящих жанр заживо. Ensemble Studios нисколько не сомневается, что их новая игра пойдет дальше других и станет еще одной вехой жанра RTS. И знаете, ознакомившись с грудами имеющегося материала, мне почему-то хочется верить их заявлениям. Надеюсь, что после моего рассказа поверите и вы.



Age of Empires III, как и предыдущие части, погрузит нас в историю человечества. Но если первая игра рассказывала о Древнем мире, а вторая — о Средневековье, то теперь мы перенесемся в Новое время, в годы с 1500 по 1850 — эпоху великих географических открытий и формирования государств современного типа. За этот относительно небольшой промежуток времени на планете многое изменилось. Достаточно сказать, что были открыты и обжиты три новых континента — Северная и Южная Америка, а также Австралия. Обе Америки и станут центральным местом, вокруг которого развернутся события очередного шедевра от Ensemble Studios.

Нам с вами предстоит стать той руководящей и направляющей силой, которая проведет европейцев по дороге колонизации и цивилизации. Бремя белого человека, о котором так много говорили в прошедшие века, ляжет на хрупкие плечи игроков. Мы будем исследовать новые земли, осваивать их, встречаться с индейцами и представителями других наций, отстраивать экономику и вести военные действия. Все это в игре есть, и в достаточном количестве. А представлять мы будем одно из восьми великих европейских государств. В списки таковых попали Великобритания, Франция, Испания, Португалия, Голландия, Германия, Россия и Турция. Да, не все из вышеприведенного списка в реальной истории занимались колонизацией Америки (той же Турции там и близко не было), зато практически все сильнейшие мировые державы того времени перечислены. Правда, теперь уже ходят слухи еще и о том, что в игре планируется американская кампания, и, вероятно, еще одна нация. Но за достоверность подобной информации я не ручаюсь.

Чтобы нам с вами не было скучно наблюдать совершенно одинаковые картины, играя за страны, разнящиеся лишь цветом формы войск да видом зданий, Ensemble Studios приняла решение сделать нации по-настоящему отличающимися друг от друга. У каждой свои плюсы и минусы. Например, испанцы обладают большим количеством войск и изначально получают много ресурсов для развития своего государства. Зато воины французов гораздо мощнее по отдельности, да и "лягушатники" отлично ладят с туземцами. Ну а британцы славятся отлично поставленной экономикой — кто же еще может с ними в этом сравниться (разве что голландцы). Плюс к тому по паре-тройке уникальных юнитов каждой стране накинут вне всякого сомнения. В общем, различия будут уже с самого начала, а в дальнейшем они еще и усугубятся.

А все потому, что в Age of Empires III вводится совершенно новая концепция — идея Home City (назовем ее для большей понятности "Метрополией"). Метрополия — это столичный город вашего государства, который захватить противник не сможет. Еще бы — боевые действия ведь идут в колониях Америки, а Метрополия находится в Европе. Изначально ваш европейский город маленький и слабый, но даже в этом состоянии он способен оказать определенную помощь — прислать немножко ресурсов или помочь парой-тройкой юнитов. Впоследствии Метрополия станет расти, и размеры помощи увеличатся. Только помните, — сами по себе лишь мыши в грязном белье заводятся, а столичный город требует внимания и ухода — не ровен час захиреет, и поминай как звали.

Какой ему нужен уход? Ясное дело — внимание, забота и ласка. Попросят вас, скажем, выслать каких-нибудь товаров в столицу — не скупитесь, высылайте. А то и задание какое дадут — выполняйте. Но основной способ развития Метрополии — успешные действия по колонизации Нового Света. За победы в битвах, развитие экономики, выполнение побочных заданий начисляются очки, которые можно превращать в так называемые "карты" — улучшения, которые можно применять к столичному городу. Благодаря ним открываются новые виды войск, апгрейдятся старые, строятся здания, дающие бонусы (что-то вроде Чудес Света). Получается такой забавный замкнутый круг: вы успешно колонизировали кусок Америки, за это смогли улучшить город, получили больше подкреплений, колонизировали еще кусок и т.д. и т.п.

В Age of Empires III отнюдь не обязательно побеждать грубой военной силой. Задача у нас одна — стать самой сильной страной в Новом Свете. А способы ее решения разные. Кто-то поступит "методом Наполеона" и раздавит противников коваными сапогами. Другой займется экономикой, и остальные в итоге окажутся далеко позади по своему развитию. Третий же заключит массу дипломатических союзов, переманит на свою сторону туземцев — и вот уже непобедимая империя, за которую горой стоит две трети континента, готова. Да, разнообразие путей к победе — ключ к успеху игры.

О, вы, наверное, прочитали про индейцев и заинтересовались ими? Что ж, не уделить им хотя бы пары строчек было бы несправедливо. Местные племена не являются игровой стороной (жаль, очень жаль), но они все равно остаются полноправными участниками колонизационного процесса. С ними можно воевать и мириться, заводить торговые отношения и даже заключать альянсы. Причем дружественным странам индейцы могут подсобить войсками (в том числе и уникальными, вроде конных лучников) или подарить новую технологию (например, улучшающую урожаи зерновых). Ну а ненавистникам краснокожих никто не помешает ринуться вперед и... внезапно обнаружить свой скальп на поясе у какого-нибудь Чингачгука или Виннету. Или же победить и занять столь манящие к себе индейские земли поселенцами. Что ж, сиу, команчи и ацтеки, готовьтесь встретить свою судьбу — белые идут!

Для победы придется немало потрудиться на ниве экономического развития. Какой она окажется — в полной мере неизвестно. Но кардинальных изменений не предвидится — рабочие займутся добычей ресурсов и строительством зданий, а мы будем пользоваться плодами их труда. Немаловажно и контролировать торговлю — посылка караванов принесет деньги, а с ними придут большее количество возможностей и влияния.

Мирное развитие — это просто прекрасно, но об обороне забывать — смерти подобно. Ведь нас может быть до восьми игроков на одной карте — и, уж будьте уверены, остальные не станут сидеть сложа руки и поплевывая в потолок. Каждый постарается навредить сопернику всеми возможными способами (не говоря уж о мультиплеере), так что быть начеку просто необходимо. Видите, что у вас неприкрыто какое-то направление, — постройте там армию да несколько башен. Опасаетесь атаки с моря — поставьте на угрожающем направлении форт. Но обороной войны не выигрываются, и рано или поздно, придется перейти в наступление, раздавив супостата в его логове (эх, если бы еще и до его Метрополии можно было добраться, вообще полная лепота наступила бы).

Игра начинается в 1500 году, и войска, которые поначалу имеются у нас с вами, подстать времени на дворе. Арбалетчики, пикинеры, кавалеристы — вот кто составит основу армии XVI века. Дальше в дело вступят мушкетеры, за спинами которых виднеется грозная артиллерия, сметающая залпами все на своем пути. А чтобы не приходилось много заниматься микроконтролем, в новой игре серии введена концепция управления отрядами — войска, объединенные в отряды, не только успешней сражаются, но и обладают зачатками интеллекта. Они сами определят лучшую формацию для атаки/защиты и даже перестроят при необходимости боевые порядки. Но это не значит, что роль игрока сводится к умственному созерцанию. Кто же лучше нас самих знает, как правильно воевать. Кстати, особенности тактики XVI — XIX веков покажут во всей красе. К примеру, мушкетеры стоят в два ряда, и для атаки один ряд становится на колено, давая возможность стрелять позади идущим.

Традиционная последнее время концепция "камень-ножницы-бумага" никуда не делась, продолжая оставаться основой боевых действий. Добавьте к этому богатство возможностей по управлению войсками — и вы получите отличную боевую модель. Вот пример с теми же мушкетерами. Никто не запрещает им стоять и стрелять по наступающему врагу. Но ведь можно поступить и по иному — дать один залп, а потом пойти в штыковую, и пусть враг бежит, познав мощь атаки наших яростных бойцов. А кавалерию в это время послать зайти в тыл врагу — атаки с неожиданных направлений приносят нападающему явное преимущество.

Окончание на стр. 32



АНОНС

Hellgate: London

Окончание. Начало на стр. 30

Впрочем, все эти нововведения вполне закономерны. Настала пора рассмотреть собственно механику HG:L. Забудьте про систему "городов" Diablo II. Никаких блужданий и возвращений. Путешествие по случайно сгенерированным локациям теперь будет проходить от одного неизменного островка безопасности до другого, где можно будет перевести дух, расслабиться, скинуть торговцам шмотки, прикупить лекарства и снова в путь на борьбу с ордами.

Помимо главного задания, будет и куча побочных, появление которых также заложено в новой технологии рандомизации. Из-за этого придется планомерно зачищать локацию, чтобы случайно не пропустить квестового персонажа. Так, к примеру, в подворотне можно будет обнаружить тамплиера, отбивающегося от зомби. Если ему помочь, то он оставит свои позывные на вашем КПК, и позже его можно будет вызвать на подмогу.

Но самым неожиданным нововведением стала синхронизация игры с реальным временем. Если вам какой-нибудь торговец скажет, что в ближайшие три дня он будет покупать определенные патроны по повышенной цене, то это на самом деле будет означать, что завтра, послезавтра и послепослезавтра вы, включив компьютер, сможете продать ему эти заряды подороже. Тем самым, у игрока появится причина играть в HG:L каждый день, чтобы успевать выполнять квесты и пользоваться подобными преимуществами. А какие можно будет придумать заманчивые задания на этой основе... К примеру, врата в Ад открываются только по пятницам 13-го, на День всех святых сила и количество монстров удваивается, а на Новый год шанс выбить хорошую шмотку возрастает многократно. Не говоря уже о зомби, одетых в красные колпачки. Много чего интересного можно придумать, чтобы заставить игроков проводить в игре дни напролет, а затем с восторгом обсуждать неожиданные сюрпризы. Посмотрим, что нам предложат создатели.

С другой стороны, не ради сингла люди сметали Diablo II с прилавков. И не в сингле проводили они львиную долю своего времени. Многопользовательский режим — то, что обеспечило неимоверную популярность первой части и возвело вторую в ранг культа. Совместные походы на Баала, торговля, бои — все это будет и в HG:L, только добавьте знак квадрата сверху.

Большей частью мультиплейер будет сконцентрирован на кооперативном режиме. Небольшие группки приключенцев будут вместе прорубаться через разрушенные улочки Лондона и темные коридоры катакомб. Flagship планирует сделать ограничение на количество игроков для каждой локации. Это необходимо для поддержания интересности и баланса в прохождении. Например, некоторые локации проходить втроем интересно, а ввосьмером — уже скучно, и игра превращается в "эй, дайте и мне кого-нибудь убить!". Будут и такие зоны, куда малыми группами лучше вообще не соваться на максимальном уровне сложности.

В то же время, Flagship всерьез работают не только на PvM (player vs monsters — битвы с монстрами), но и на PvP (player vs player — дуэли). Во-первых, в HG:L можно будет записывать реплеи боев. Уже интересно, особенно для поклонников дуэлей, смотреть на выкладываемые в сеть тактики профессиональных игроков. Во-вторых, на таких поединках можно побывать бестелесным наблюдателем и в реальном времени. В-третьих, наконец-то появится нормальная таблица рекордов со множеством категорий, чего так не хватало Diablo II. В любой момент можно будет узнать, кто собрал больше всех денег, кто убил больше всех монстров, кто является самым опасным дуэлянтом и т.д. Хороший допинг для постоянной игры.

Учитывая предыдущий опыт команды и наматав на ус все выше написанное, можно с уверенностью утверждать, что под конец года нас всех ждет Игра. Если вы еще не обзавелись хорошим Интернетом для Battlefield 2, то у вас появится дополнительный стимул к выходу Hellgate: London. Новейшие технологии, отточенная математика, антураж разрушенного Лондона, сотни разноплановых демонов и сражения с живыми людьми в реальном времени. Diablo подарил нам множество хороших и плохих клонов. Но на протяжении уже шести лет не было никакого развития в жанре action/RPG. Сможет ли HG:L дать новый толчок эволюции? Посмотрим.



Lockust



Не подскажете, как пройти в "Британскую библиотеку"?



Была бы хоть капля разума — бросил бы меч и убежал

Age of Empires III

Окончание. Начало на стр. 31

За физику в игре отвечает движок Havok. Сами понимаете, это о многом говорит. Каждый солдат в бою будет двигаться по-своему. Движения эти — полная копия реальных, а не записанная программистами однообразная последовательность действий. Ядра полетят так, как они бы это делали в жизни, отскакивая от земли и давая рикошеты. Пехоту взрывы могут подбросить в воздух и приземлить на крышу близлежащего строения. При попадании того же ядра в здание мы не получим однообразного поджога, чем грешит большинство аналогичных стратегий. Вместо этого от здания отколется кусок (в зависимости от мощи пушки его размеры будут разными) и, подчиняясь законам физики, упадет вниз. Само здание станет потихоньку разрушатся от атак, пока не сойдет на нет. По полю дует ветер, в зависимости от силы и направления которого колышутся деревья, а пороховой дым улетает в требуемом направлении. В общем, реальность во всей своей красе. Опасения вызывает только тот факт, что подобная реализация битв может неслабо напрячь наши процессоры. Впрочем, разработчики говорят о том, что на одном экране редко когда сойдется больше полутора сотен юнитов, так что за скорость работы можно не беспокоиться. Да и графика от физики не отстает. Вот проплыл корабль, отражаясь в волнах, и нагнал ряби на воду. Вот красивейшие тени от зданий и деревьев меняют свое положение — время-то идет, и день клонится к концу. А вот и сами юниты — великолепно отрисованные и прекрасно смотрящиеся на фоне ничуть не худших ландшафтов. Посмотрите и на Метрополию, по улицам которой ходят горожане, а сами дома раскрашены в соответствии с нашими цветовыми предпочтениями. Практически все, что только можно пожелать от современных игр в графическом плане, в Age of Empires III будет. Здесь вам и бамп, и шейдеры, и великолепные спецэффекты и многое другое. Те, кому уже посчастливилось видеть игру в действии, делают круглые глаза и клянутся, что такого в стратегиях мы еще никогда не видели, и увидим только после выхода проекта, ничего равного которому просто нет.

Вы думаете, что это все, о чем можно было бы сказать? А вот и неправда. Есть в игре, к примеру, концепция "железных дорог", знаменующая собой финальную стадию развития торговых путей. Есть несколько эпох, и, переходя в следующую из них, можно выбирать себе какой-нибудь бонус (военный, морской, экономический). Противостоит нам мощнейший искусственный интеллект, сообразующий свои действия с количеством имеющихся ресурсов и географическим положением страны. Более того, в зависимости от национальности вашего противника, он и вести себя будет по-своему. Наполеон бросится в яростные атаки, а королева Елизавета первым делом поставит на ноги экономику. Большое значение разработчики придают мультиплейерным баталиям — впервые в их истории будет создана специальная группа, цель которой — поддерживать сообщество игроков и регулярно заниматься выпуском новых карт и обновлений к игре.

Что ж, если вы еще не убедились в том, что ждать игру стоит, то задумайтесь над такими цифрами. За все годы существования серии Age of Empires было продано более 16 миллионов копий игр. А ее третья инкарнация смотрится не только очень хорошей, но и очень красивой игрой. И Ensemble Studios не сомневается в успехе, веря, что первая и вторая части останутся далеко позади с выходом Age od Discoveries. Я с ними полностью согласен, а скептики, верящие, что RTS уходят в прошлое, могут идти по своим делам. Ведь у нас есть отличный Warhammer 40k: Dawn of War, планируется прекрасная Star Wars: Empire At War, а к ним еще и великолепнейшая Age of Empires III прибавится. Жду не дождусь осени, тех благословенных денечков, когда на экране увижу заветные слова с названием этой игры, и погружусь в нее с головой.

Morgul Angmarsky

виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный).

Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул. Варвашени, 77-443. Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestormedia.com.
Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Компьютерная верстка Александра Воронецкого.

Подписано в печать 3.08.2005 г. в 18.00. Тираж 30140 экз. Цена договорная.

Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. Заказ № 4346.